Batman Beyond: o morcegão do futuro estréia no PlayStation

PlayStation MAGAZINE

ISSN 1517-6509

www.gamepower.com.br

TUDO QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE GAMESHARK

PlayStation MAGAZINE

No final de 1994, quando o PlayStation foi lançado no Japão, ninguém imaginava que ele iniciaria o século XXI como um dos consoles mais populares do mundo. Em apenas seis anos de existência, o 32 bits da Sony ganhou cerca de 3 mil títulos e revolucionou o mundo dos games. Apesar de hoje o PlayStation ter sido passado para trás pelos consoles de 64 e 128 bits, no que diz respeito à definição visual dos jogos, é bom lembrar que foi o bom e velho PSX quem superou os 16 bits do SNes, o videogame mais moderno do mundo no início da década de 90. A série Mega Man X, por exemplo, cuja quinta versão está detonada nesta revista, surgiu no SNes e teve de passar por uma reformulação completa para estrear no PlayStation, dois anos mais tarde. Além de gráficos bem mais avançados, a primeira versão de Mega Man X para o 32 bits apresentava muitas novidades na parte sonora. O PlayStation ainda foi responsável por dar uma temática mais adulta aos games, característica que pode ser sentida, por exemplo, em *Driver 2*, jogo que está completamente destrinchado nesta primeira edição do século. O segredo do sucesso do PlayStation foi, sem dúvida, a grande variedade de títulos e a evolução constante pela qual eles passam até hoje. A versão de ISSS 2000 para o PSX, por exemplo, não deixa quase nada a desejar em relação à do Nintendo 64, tanto no que diz respeito à jogabilidade quanto aos próprios gráficos. Já que estamos falando sobre evolução, não podemos deixar de citar ainda o que há de mais moderno no mundo dos videogames nesse início de século: o PlayStation 2. Com o lançamento de dezenas de títulos prometidos para o início deste ano, a Sony está tentando consolidar rapidamente seu novo 128 bits no mercado, para que o PlayStation 2 esteja forte quando os concorrentes XBox, GameCube e Indrema chegarem às prateleiras.

PSM SOLUÇÃO

Eu queria alguns códigos de Gameshark para Resident Evil 2 e Dino Crisis 2, como invencibilidade e munição infinita.

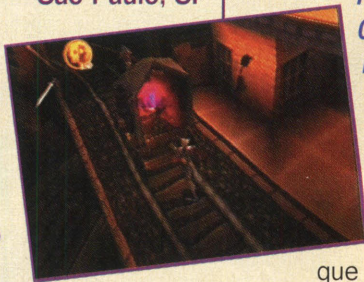
Oswaldo Otake
São Bernardo, SP

• Aí vão alguns códigos, Oswaldo. Para o 1º CD de Resident 2, o código de HP infinito é 800C7E7A 00C8; para o 2º, 800C7C42 00C8. O código de HP infinito para Dino Crisis 2 é D0039594 0108 / 80039596 2400 / D0039744 0108 / 80039746 2400 / D00D38BC 0108 / 800D38BE 2400 / D00D25B0 0108 / D00D25B2 2400 / D00D26FC 0108 / 800D26FE 2400. E para munição infinita é D00524F4 0C60 / 800524F6 2400.

Eu preciso saber onde fica o cálice na fase Kensington, em Medievil 2 Valeu pela ajuda, galera!

Jefferson Pereira da Silva
São Paulo, SP

• É o seguinte, Jefferson. Vá até a casa para falar com Winston. Em seguida, suba as escadas e pegue o relógio no baú. Vá então à casa grande e escale a parte esquerda até o teto. Lá você vai conversar e, se estiver fazendo tudo corretamente, uma animação com um cachorro aparecerá. Volte a falar com Winston. Depois disso, atinja o sino da estação de trem (foto acima). Uma composição aparecerá trazendo o cálice!

Eu gostaria de saber se existe algum código de Gameshark para a versão japonesa de Ridge Racer Type 4.

Waldiney Cavalcanti
Teresópolis, RJ

• Existem sim, Waldiney. Para destravar o modo Extra Trial, o código é 800F3754 0001. Para ter todas as pistas disponíveis, é 800F370C FFFF / 300F3754 0001 / 800F3758 0101 / 800F375A 0101. E para completar o modo Extra Trial, digite 800F 375C 0101 / 800F375E 0101. Beleza?

Gostaria que vocês me ajudassem em Alundra 2. Como derroto o chefe da área Seagul Ruins, que fica em Porto Meduza?

Robert Vieira
Fortaleza, CE

• Robert, fique rodeando o chefe sem parar, fugindo dos socos e dos lasers que ele atira. Quando o chefe apoiar-se em um único pé, corra e acerte-o com um ataque veloz na perna. Assim você fará com que ele caia. Em seguida, aproxime-se e ataque a cabeça dele com sua espada. Repita isso algumas vezes, até eliminá-lo.

Dino Crisis 2

Como eu faço para passar do dinossauro gigante no jogo Dino Crisis 2?

Yargo Carvalho
Riachão do Jacuípe, BA

• É o seguinte, Yargo: corra e suba as escadas (foto). Então continue correndo até alcançar a outra extremidade da passarela e entre na primeira porta que estiver em seu caminho.

Vocês poderiam me passar algumas dicas para Monster Rancher 2?

Marcelo da Silva
Curitiba, PR

• Para criar monstros secretos, você pode usar alguns CDs. Com o Black Album, do Mettalica, você cria o monstro Monol; com o Enema of the State, do Blink 182, o Chef; e com o Millenium, dos Backstreet Boys, o Happy Mask. Esses são só alguns! Aí vai também um código de Gameshark para conseguir dinheiro no máximo: 80098FBC E0FF / 80098FBE 05F5.

E aí, galera da **PSM**! Eu queria algumas manhas para o jogo Power Rangers Lightspeed Rescue. Por favor, me ajudem!

Moisés Toralles
Cubatão, SP

• Aí vai uma dica, Moisés. Para pular de nível, vá até o menu Options e digite OMEGA na opção Enter Code. Então entre em Activated Codes e pressione → ou ← para selecionar a fase.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista PLAYSTATION MAGAZINE - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970. Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

FATURE UMA PISTOLA POINT BLANK!

É só falar o que você acha que aconteceu com Lara Croft no final de TR IV

Beleza, mano! Como a gente achou nota 10 a participação da galera na promoção do volante V3 (aquela sobre os heróis que usam cueca por cima da roupa!), aproveitamos a nova aparição da musa Lara Croft em *Tomb Raider Chronicles* para lançar outro desafio para vocês! É só completar a seguinte frase: *Lara Croft não morreu no desabamento da pirâmide, no final de Tomb Raider IV. Na verdade, ela...* O cara que mandar a resposta mais original pra gente, em até cinco linhas, vai faturar uma pistola Point Blank. Não se esqueça de colocar na carta seus dados completos (nome, endereço, telefone e CPF seu ou de seu responsável). O resultado vai sair na edição nº 11, de março. Então corra e invente uma boa história!

Essa é a hora: mande sua opinião!

Não é só de promoção que vive a seção *Fala, Maluco!* Para quem não sabe, esse é o espaço ideal para os leitores expressarem suas opiniões e reflexões sobre qualquer tipo de assunto: games, futebol, mulher e até política! Vale tudo, desde confessar que a sogra é um saco a pedir detonados. Escreva pra gente, por carta ou e-mail!

Quanta grana eles pensam que eu tenho?

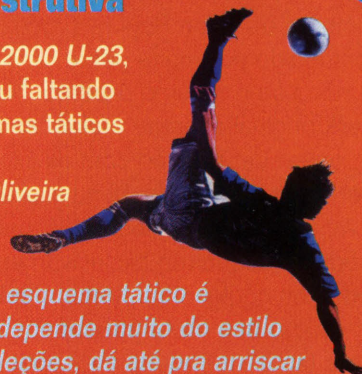
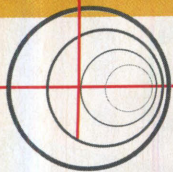
O mercado de games movimenta uma grana violenta no mundo inteiro, mas os caras fazem muito pouco pelo público brasileiro. Todos sabemos que um DC custa US$ 150 e um PS2, US$ 300. Mas isso para os felizes moradores da terra do Tio Sam e dos samurais. Para nós brasileiros, um DC custa pelo menos R$ 450, e o PS2 está lá na casa do milhar... Quase ninguém tem grana para comprá-lo! E o que dizer da pirataria, já que um jogo original custa um salário mínimo? Com certeza, uma maneira óbvia de combatê-la seria combater os próprios preços dos jogos originais.

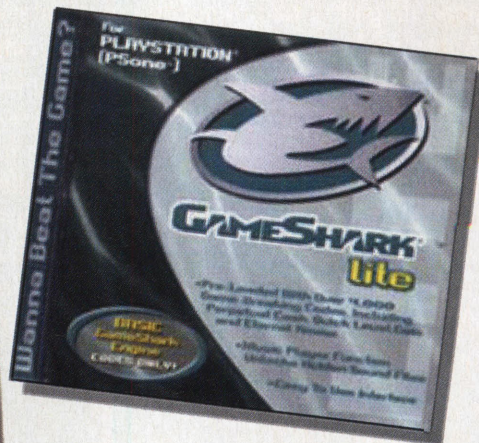
Márcio Mesquita Marcelli
mesquitamm@sti.com.br

Como adoro futebol, quero fazer uma crítica construtiva

É sobre a matéria de *Winning Eleven 2000 U-23*, que vocês publicaram na PSM nº 7. Ficou faltando dizer quais são os melhores times e esquemas táticos do jogo!

Anderson Filipin de Oliveira
Mogi das Cruzes, SP

PSM: *Anderson, é complicado dizer qual esquema tático é melhor ou pior nesse game, pois isso depende muito do estilo de jogo de cada um. Sobre as seleções, dá até pra arriscar quais são as melhores: Brasil, França, Itália e Holanda. O recado tá dado, mano!*

Gameshark x Action Replay: o poder absoluto dos jogadores

Mais de uma década depois do surgimento do primeiro Gameshark, ainda tem muita gente que nunca usou e não sabe o que é e como funciona esse tipo de aparelho. Se você está entre os jogadores que ainda não entendem pra que serve o monte de números no fim da seção de Dicas, então preste atenção nessa explicação rápida. Gameshark é um editor de endereços de memória de jogos de videogame. Em outras palavras, trata-se de um aparelho que deve ser conectado ao console para que você digite alguns códigos que alteram as referências de memória de um determinado game. Assim, é possível utilizar alguns recursos adicionais (trapaças mesmo!) na partida, tipo invencibilidade, munição e vidas infinitas. Na verdade, Gameshark é a marca do aparelho produzido pela Interact, que tornou-se símbolo desse tipo de editor. Digamos que o Gameshark está para os editores de memória de jogos de videogame assim como o Gillete está para as lâminas de barbear. Existe também o Action Replay, produzido pela Datel, que é confundido por muita gente com o Gameshark. Só que eles não são o mesmo produto. Na tela do Gameshark original aparece o símbolo oficial do aparelho, que é um tubarão com as iniciais GS. No caso do Action Replay, a tela do menu aparece logo de cara. A maior vantagem do Gameshark é sua popularidade: muitos códigos são feitos exclusivamente para ele. Além disso, todos os códigos do Action Replay funcionam no GS, mas a recíproca não é verdadeira. A atualização do Gameshark também é muito mais fácil, pois a própria Interact envia um CD com o upgrade do produto para os consumidores do mundo todo. Para isso, basta mandar um e-mail para a empresa. O Action Replay também tem

suas vantagens em cima do GS: o acesso aos menus é mais rápido, e seu CD Player para rodar filminhos e músicas de jogos funciona com uma quantidade maior de arquivos. Se você tem pressa, o Action Replay é melhor. Mas se você quer mais códigos e a garantia de que eles funcionem bem, é melhor ficar com o Gameshark.

FUNCIONAMENTO DOS APARELHOS

O funcionamento dos editores de endereço de memória de jogos é bem simples. O processador entende as informações em hexadecimal, um sistema de numeração diferente do decimal, que usamos normalmente em nosso dia-a-dia. O sitema decimal vai de 0 a 9 e, a partir do número 10, repete dígitos com o número da contagem da "rodada" na frente. Já o sistema hexadecimal leva esse nome porque se repete a cada 16 dígitos. Ele vai do 0 ao F, sendo que A=10, B=11, C=12, D=13, E=14 e F=15. O número 10 em hexadecimal equivale ao 16. Na prática, a explicação do funcionamento do Gameshark é simples. Vamos fazer de conta que o número de vidas em um determinado game é expresso no endereço hexadecimal que vai para o processador da seguinte forma: 8000B00 0004. E digamos que os dois últimos dígitos da direita sejam responsáveis pela contagem de vidas, ou seja, 04 (quatro vidas). Com o Gameshark é possível alterar

esses dois últimos dígitos para 99 (vidas), por exemplo. Para isso, é só mandar o aparelho sobrescrever esse endereço de memória com os dois últimos dígitos alterados de 04 para 63 (que é o número 99 convertido para hexadecimal). Esse princípio utilizado pelo Gameshark e pelo Action Replay não é novidade. Criado no final da década de 80, o Game Genie funcionava dessa mesma forma para jogos do Nes. Esse editor de memória de jogos, que ainda passou pelo Mega Drive e pelo SNes, não chegou aos consoles de 32 bits, pois sua fabricante, a Galoob, achava que esse tipo de produto não vingaria no mercado. Pelo grande engano, a Galoob perdeu uma verdadeira mina de ouro.

OS TIPOS DE GAMESHARK

Exitem ao todo quatro tipos básicos de Gameshark. O mais simples, o cinza, deve ser colocado na saída paralela do PlayStation. Já a versão Pro tem um design diferente (ele é todo preto) e permite que os usuários mais experientes façam seus próprios códigos através de uma análise dos endereços de memória dos jogos. Para os modelos mais novos de PSX, incluindo o PS One, existem dois produtos: o Gameshark Lite e o CDX. O Lite é uma versão mais básica, que traz alguns códigos já inseridos e uma interface amigável para os iniciantes. Ele é usado na entrada do Memory Card, assim como o CDX. Este último equivale à versão Pro e conta com praticamente todos os recursos do mesmo.

ONDE COMPRAR

Os preços dos editores de endereços de memória de jogos variam de US$ 15 a cerca de US$ 50, dependendo do modelo escolhido:

Na Internet
www.directshopping.com.br
www.gameshark.com
www.amazon.com
www.gamecave.com

Lojas (emissão por Sedex)
Câmara games - (0xx11) 228-3365
Dragoon Games - (0xx11) 3846-1470 ou 3846-4375
Direct Shopping - (0xx11) 7266-7777

Wonder Swan Color chega ao mercado

O Wonder Swan Color, portátil de 16 bits lançado pela Bandai agora em dezembro, chegou ao mercado acompanhado de uma versão de **Final Fantasy**. Branco para combinar com o estilo do clássico, o portátil em breve ganhará novos títulos famosos da Square e uma conexão com o PlayStation 2, graças a parcerias feitas pela Bandai com a softhouse e a Sony. **Final Fantasy** para WSC chegou a ficar em primeiro lugar na lista dos jogos mais esperados no Japão.

No ar, o melhor portal de games do Brasil

As revistas de games da editora Nova Cultural, *SuperGamePower* e *PlayStation Magazine*, ganharam no final de dezembro um novo companheiro: o portal *Gamepower*. A página, sucessora do site *sgp.com.br*, foi toda redesenhada gráfica e tecnologicamente para oferecer o maior volume de informações sobre games da Internet brasileira. Além de ser atualizado diariamente, o *Gamepower* terá bancos de dados para facilitar a consulta dos internautas e informações sobre as duas revistas – *PSM* e *SGP*. Atualmente, o site está em fase de testes. Navegue e mande sua opinião!

Pelican cria telinha para o PS One

Como a Sony demorou, a Pelican resolveu lançar, por conta própria, uma tela de cristal líqüido para o PS One. O periférico, que tem preço sugerido nos Estados Unidos de US$ 150, chegou ao mercado em novembro, bem antes da tela da própria Sony, cujo lançamento está previsto para o início deste ano.

Sony lança novo pacote para o PS 2

A Sony lançou no fim do ano um novo pacote para o PlayStation 2 japonês. A novidade é a inclusão de um controle remoto sem fio especial para DVD. Com isso, o 128 bits passou a custar no Japão o equivalente a US$ 400.

EM BREVE

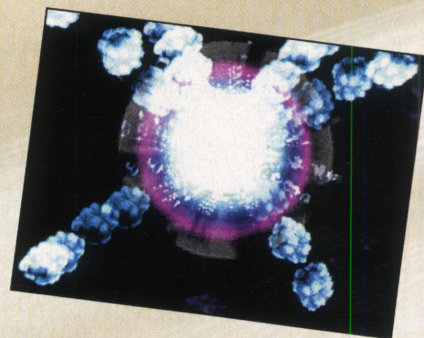
Eithea

ATLUS

RPG

•JAP

Sem data prevista de lançamento

A história desse novo RPG da Atlus – empresa criadora da série Persona – acontece na misteriosa terra de Eithea, que é dividida entre dois diferentes grupos: os Moonlights, uma tribo pacífica e amante da natureza; e os Fire Dragons, uma turma de guerreiros. Tudo começa quando o pessoal do mal, os Fire Dragons, abrem um portal dimensional, que traz ao mundo de Eithea uma legião de monstros. Além disso, esse portal faz uma ligação com a dimensão da Terra e acaba sugando o estudante Sho (que vai se tornar o personagem principal da história) e seus amigos para aquele estranho mundo. Bastante próspera, Eithea tem como base de sustentação a árvore mágica Ere, que protege os Moonlights e é responsável pela calmaria e tranqüilidade de Eithea. Só que, se cair nas mãos erradas, como nas do grupo Fire Dragon, a Ere pode causar muita destruição. Durante as batalhas, a formação do grupo e o poder das armas vão ter um papel fundamental. A parte visual do jogo foi muito bem trabalhada, tanto no que diz respeito aos detalhes dos personagens quanto aos cenários.

Vanishing Point

ACCLAIM

Corrida

•EUA

Já disponível

Velocidade e muita adrenalina é o que você vai encontrar em **Vanishing Point**, novo jogo de corrida da Acclaim. Todos os carros têm sua licença oficial e foram baseados em máquinas de verdade, como alguns modelos da Ford, da BMW, da Lotus e da McLaren. Os *controles são precisos*, e as manobras, bastante realistas. Os gráficos suportam tranqüilamente mais de dez carros na mesma tela, mas vá se preparando, pois as corridas não serão moleza. É que a inteligência artificial dos seus oponentes foi muito bem trabalhada!

Volfoss

NAMCO

RPG

•JAP

Sem data prevista de lançamento

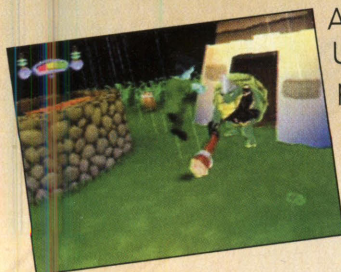
Volfoss é o nome do mundo em que acontece a aventura. Os personagens começam como simples soldados e podem se tornar poderosos generais ao longo do tempo. São mais de 100 diferentes campos de batalha e 200 missões para completar. O mais divertido é que a história de seu personagem pode seguir por diferentes caminhos. É possível que você se torne um grande herói, querido por todos, ou então um odiado ditador.

Monster Force

KONAMI

Ação

•EUA

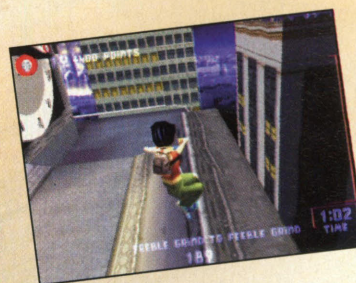
Disponível em março

A Konami e a Universal uniram forças para produzir o jogo **Monster Force**. Pouco se sabe a respeito dele até agora, apenas que é um game de ação e aventura que tem como estrelas principais os monstrengos clássicos dos filmes da Universal. Criaturas como o Conde Drácula e o terrível Frankenstein ganharam uma versão infantil para participar dessa nova aventura. Os heróis terão de usar de muita habilidade nos combates contra os inimigos, além de algumas magias. Pode esperar muitas surpresas com uma bela pitada de humor!

Razor Freestyle Scooter

CRAVE/SHABA STUDIOS

Ação

•EUA

Já disponível

Razor Freestyle Scooter é um game com estilo de **Tony Hawk's Pro Skater** e gráficos parecidos com os de **Grind Session**. A diversão fica por conta da liberdade de movimentação em todas as fases, além do grande número de manobras possíveis. São mais de 40! Os cenários são cheios de obstáculos e barreiras que permitem que você crie diferentes combos. São seis fases, nas quais você pode escolher entre 10 personagens. Além disso, existe um modo em que você pode melhorar seus equipamentos. A trilha sonora é bem punk.

Rayman 2: Revolution

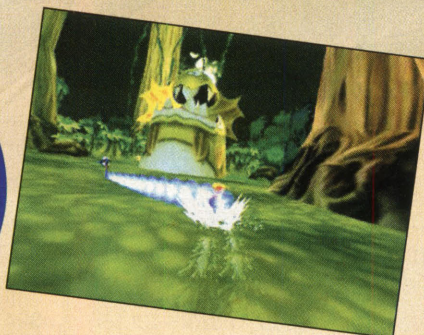
PS2

UBI SOFT

Ação

•EUR

Já disponível

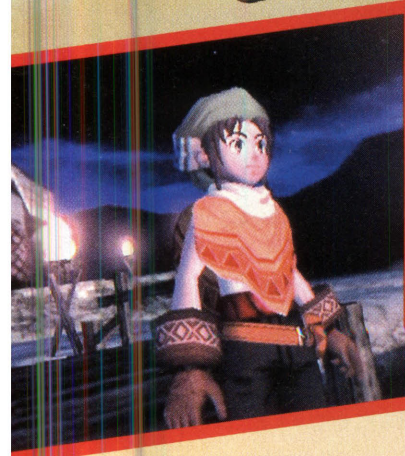
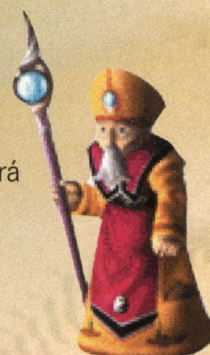
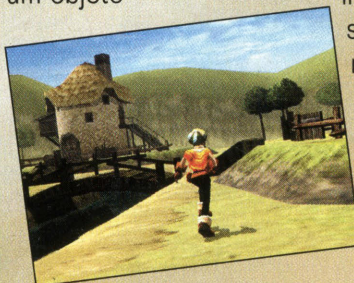
A nova versão de Rayman acaba de chegar a mais uma plataforma. Depois de dar as caras nos consoles Nintendo 64, Dreamcast e PlayStation, Rayman, o mascote de maior sucesso da francesa Ubi Soft, é a estrela de **Rayman 2: Revolution** para PlayStation 2. Nessa aventura, nosso herói tem como missão salvar seus amigos, que foram capturados por malvados piratas espaciais. Para isso, ele terá de encarar mais de 30 fases e enfrentar quatro chefões da pesada. Pilotar barcos, esquiar na água, nadar, escalar paredes e se pendurar em diferentes objetos são apenas algumas das novas habilidades de Rayman. Você pode esperar muito mais que isso da nova versão para o 128 bits da Sony! O grande diferencial, como era de se esperar, é a parte visual. Os fãs da série, mesmo os que já jogaram outras versões, podem surpreender-se. Outra grande novidade é a jogabilidade. Os controles continuam bons como de costume, porém as fases apresentam mudanças graças a uma ambientação em 3D. Entre todas as versões, essa provavelmente terá o mais alto grau de dificuldade, pois os inimigos estão em maior número. Muitas vezes, Rayman vai encarar até 10 inimigos de uma só vez! Gostou do jogo? Então cole na parede do seu quarto o superpôster que preparamos para você!

Dark Cloud

SONY

RPG

•JAP

Sem data prevista de lançamento

A aventura em **Dark Cloud** começa quando o pequeno vilarejo de Norn é atacado por forças militares inimigas, que levam com elas um demônio. Para piorar, o coronel Flag, líder das tropas inimigas e um dos maiores vilões do jogo, consegue libertar tal demônio e, imediatamente, uma sombra cobre o céu de Norn e todo o vilarejo é destruído. A única esperança é Toan, um dos poucos sobreviventes da tragédia, que recebe do rei dos espíritos – um ser extremamente poderoso que protege todo o continente – uma pedra mágica para reconstruir tudo o que foi destruído. Só que essa tarefa não será nada fácil. Você terá de começar tudo de novo, construindo caminhos, pontes, casas e igrejas, além de montanhas, rios e todas as coisas de que os habitantes precisam. O mais interessante é que, assim que um objeto ou lugar é reconstruído, você pode interagir com ele. Toan começa a aventura sozinho, mas no decorrer do jogo encontra muitos outros personagens que poderão juntar-se a ele ou lhe indicarão caminhos a seguir. É claro que muitos inimigos também vão aparecer pela frente, e você terá de enfrentá-los em batalhas pra lá de emocionantes!

Getaway

SONY

Corrida

•JAP

Já disponível

Getaway, o mais novo game de corrida e ação para o PlayStation 2, segue o estilo de **Driver**. Só que seu enredo é bastante diferente em relação aos demais jogos do gênero. Você será Mark, um ex-ladrão de bancos que está tentando reconstruir a família. Tudo vai bem, até que seu filho é seqüestrado por um dos mais perigosos gângsteres da cidade, e Mark tem de encarar seu passado para resgatar o moleque. Uma boa parte de Londres foi recriada com detalhes pelos gráficos. Já as perseguições prometem muita diversão e adrenalina, além de manobras de tirar o fôlego!

Jet Ion Grand Prix

GUST/CRAVE

Corrida

•EUA

Já disponível

Jet Ion Grand Prix é uma espécie de corrida de naves, como **Wipeout**. São quatro pistas diferentes e sete tipos naves para você equipar de acordo com seu estilo de jogo (ofensivo ou defensivo). Com o desenrolar da partida, você conseguirá novos upgrades para adicionar à sua máquina e, terminando o Grand Prix, será possível destravar mais dois modos de jogo, o Expert e o Master. Os gráficos são simples e deixam a desejar. Além disso, há pouca variação de cenários, o que torna o game meio enjoativo.

Extermination

SONY

Ação

•JAP

Sem data prevista de lançamento

Você achou jogos como **Silent Hill** e ***Resident Evil*** assustadores? Então prepare-se, pois **Extermination** promete apavorar até os marmanjões. Trata-se de um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, em que o objetivo principal é escapar de criaturas mutantes pra lá de esquisitas e demoníacas. Você vai passar por cenários bem distintos, que vão de bancos de neve com nenhuma visibilidade a depósitos macabros e totalmente abandonados. Claro que todos esses lugares estarão repletos de criaturas nada amigáveis.

Armada 2: Exodus

METRO 3D

Tiro

•UK

Disponível no 1º semestre

Armada 2: Exodus é seqüência daquele jogo de tiro da Metro 3D que saiu para Dreamcast. Você terá de controlar imensas naves espaciais e, ao mesmo tempo, tentar acabar com terríveis aliens de diversas formas diferentes, conhecidos como Armada. Quanto mais experiência você ganhar, mais poderosa ficará sua nave. A novidade dessa versão é a possibilidade de usar o sistema de piloto automático, que facilitará bastante sua vida na hora de destruir os inimigos. Os gráficos estão ainda melhores, com planetas superdetalhados e cheios de efeitos climáticos.

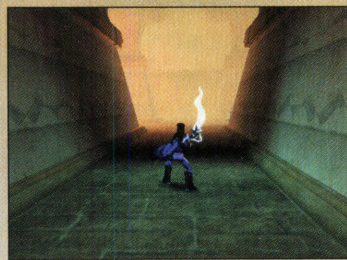
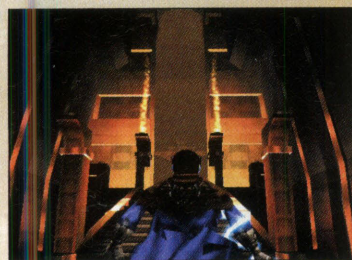
Legacy of Kain: Soul Reaver II

EIDOS/CRYSTAL DYNAMICS

Ação

•UK

Disponível em março

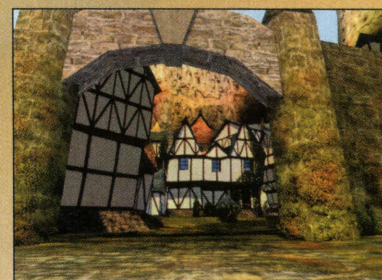
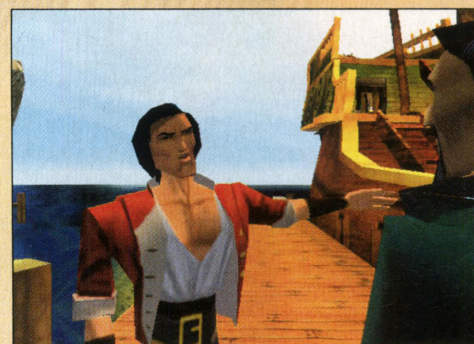
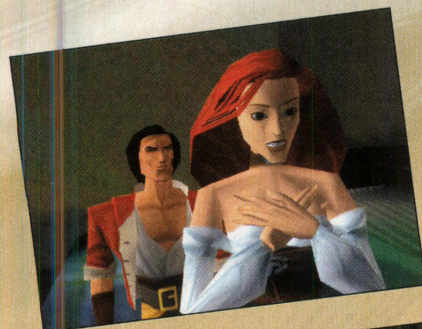
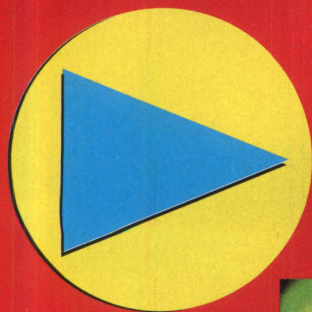
A série Soul Reaver, feita para PlayStation, está prestes a ganhar uma seqüência para PlayStation 2. Como o próprio título revela, essa terceira versão, **Legacy of Kain: Soul Reaver II**, tem grande influência do jogo **Legacy of Kain: Blood Omen**, também para PSX, principalmente no que diz respeito ao enredo. O personagem principal, Raziel, vai enfrentar muitos novos desafios. Porém ele poderá contar com o arsenal de armas e as magias que já foram conseguidas anteriormente, no último Soul Reaver. Conforme seu progresso no game, você também vai ganhar novos poderes e habilidades, como invisibilidade e técnicas de combate. No total, são mais de 40 tipos de habilidades a serem aprendidas. Em relação à versão anterior, pode-se notar uma grande melhoria visual, principalmente nos detalhes dos personagens.

Galleon

INTERPLAY

Ação

•EUA

Já disponível

No jogo **Galleon**, você vai estar na pele do lendário capitão Rhama Sabrier, um famoso e respeitado guerreiro que é chamado ao porto de Akhab para descobrir a origem de uma misteriosa embarcação e sua não menos estranha carga. Durante suas viagens mar afora, Rhama vai enfrentar muitos perigos e terá de colocar em prática suas habilidades com a espada, além de correr, escalar e nadar. O que não falta em **Galleon** são quebra-cabeças e exploração de cenários. A maior parte da ação acontece em ilhas, que funcionam como fases. E cada uma delas conta com diferentes desafios, como desbravar cavernas misteriosas, encontrar esqueletos escondidos e desvendar segredos. Os bons gráficos desse novo game da Interplay lembram um pouco os da série para PC Monkey Island, feita pela LucasArts.

PLAY Batm

Aventura da série vira filme em DVD

Uma das aventuras da série de televisão *Batman Beyond*, que deu origem ao novo game de ação da Ubi Soft, foi reescrita recentemente e virou um filme em DVD, lançado agora em 12 de dezembro. O novo filme do morcegão tem 70 minutos de duração e foi distribuído pela Warner Bros.

Batman Beyond Return of the Joker

Ação
Ubi Soft
9.0

CONTROLE	7
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os gráficos e o som são excelentes e empolgam

▼ PONTO FRACO
Os controles e a jogabilidade são um pouco irritantes

Novo Batman é discípulo de Wayne

Para quem não sabe, o morcegão de *Batman Beyond* não é o mesmo personagem que foi criado em 1939 pela DC Comics. Naquela época, Batman era a face oculta de Bruce Wayne, *que completará* agora em maio 61 anos. O morcego do futuro, que faz a festa na série *Beyond*, é Terry McGinnis, um discípulo do velho Wayne.

Nesse novo game de ação da Ubi Soft, inspirado na série Batman Beyond, você estará na pele de um garoto que descobriu a batcaverna e assumiu o papel do morcegão no combate ao Coringa

PS MAGAZINE ***Batman Beyond*, série conhecida no Brasil como *Batman of the Future*, virou um jogo cheio de ação, com gráficos de muita qualidade (fiéis ao desenho) e uma ótima trilha sonora. Quem curte as aventuras do morcego no canal da Warner não pode perder esse jogo! O grande vilão é o Coringa, que junto com sua gangue invade o Centro de Pesquisa Aeroespacial da cidade de Gotham City. Você vai estar na pele de um garoto que descobre a batcaverna e assume a**

DICA: *segure o botão □ para carregar seu Magnetic Num Cyaku. Assim você tira mais energia dos inimigos*

DICA: *para fugir dessas armadilhas, abaixe usando R2*

DICA: *entre em todas as passagens opcionais, pois você poderá encontrar itens dentro delas*

DICA: *espere os gases pararem de vazar para pular os canos, senão perderá energia*

DICA: *aproveite para usar as Dark Knigth Stuffs nos inimigos grandes. Assim será possível atingi-los de longe e não levar golpes*

DICA: *encurrale os inimigos nas paredes e fique golpeando até eliminá-los*

an Beyond Return of the Joker

identidade de Batman, tendo de encarar as mais estranhas criaturas em quatro diferentes mundos. O grau de dificuldade de *Batman Beyond Return of the Joker* é alto, ainda mais com a jogabilidade, que não é das melhores. Qualquer falha de comando compromete muita energia, e você tem de voltar ao início da fase caso morra e use o continue. Apesar dessas falhas, a movimentação dos personagens até que é boa. O jogo também conta com versões para Nintendo 64 e Game Boy Color. ■

DICA: faça os inimigos destruírem essas caixas. Elas contêm itens

DICA: mate primeiro os robôs, assim você evita ser atingido por raios

DICA: colete todas as letras que puder, assim você ficará mais forte

DICA: primeiro desvie dos golpes dos inimigos para depois tentar atingi-los

DICA: nunca se esqueça de pegar esse item. Ele é a chave que lhe permitirá passar por certas portas

DICA: ande pelos cantos do cenário para não ser ferido pelos adversários

DICA: nunca fique parado, pois os inimigos geralmente são rápidos e tiram muita energia

DICA: defenda-se contra golpes como esse usando R1. Assim você perderá menos energia

DICA: para dar uma estrela, aperte chute abaixado (R2 + X). O golpe atingirá duas vezes o inimigo

DICA: faça os robôs acertarem os inimigos com seus raios. Dessa forma eles acabarão ajudando você

Evil Dead

Baseado na trilogia conhecida no Brasil como Uma Noite Alucinante, *o novo jogo tem uma história muito boa e um alto grau de dificuldade*

PS MAGAZINE Ash, um cara que tem uma serra elétrica no lugar da mão, está de volta em uma aventura de arrepiar. Baseado na trilogia *Evil Dead*, conhecida no Brasil como *Uma Noite Alucinante*, o jogo é uma continuação dos filmes anteriores. Seguindo o estilo de títulos como *Resident Evil, Evil Dead* tinha tudo pra ser um jogaço. Só que o grau de dificuldade é muito alto, pois a jogabilidade deixa a desejar. Apesar disso, a história é muito boa, cheia de suspense, e conta com vários quebra-cabeças, mais de 20 inimigos e um ótimo toque de humor. Além disso, os gráficos foram muito bem trabalhados, assim como a movimentação dos personagens.

Diretor do filme ajudou no game

Sam Raimi, diretor da série de filmes *Evil Dead*, chegou a ser contratado pela Capcom para produzir o filme de *Resident Evil*. Só que Okamoto e companhia não gostaram do roteiro entregue por ele e o demitiram. Já *Evil Dead*, que era filme, virou jogo com roteiro elaborado pelo próprio Raimi.

Versão tem voz do ator principal

A trilogia *Evil Dead* teve início em 1982 e ganhou uma seqüência cinco anos depois, *Evil Dead: Dead by Dawn*. O último filme da série, *Army of Darkness*, foi lançado em 1993. Todos eles tiveram como protagonista o ator Bruce Campbell, que também emprestou sua voz ao personagem no game.

DICA: cuide bem de sua gasolina, pois é ela que faz sua serra elétrica ficar ainda mais poderosa

DICA: alterne o machado e a serra elétrica para matar os inimigos

DICA: consulte o mapa sempre que possível para não se perder no cenário

DICA: não perca tempo matando inimigos. Você pode perder muita energia

DICA: nunca deixe os inimigos encurralarem você nos cantos. Isso pode lhe custar caro

DICA: procure itens em todos os lugares possíveis, pois eles podem estar onde você menos espera

DICA: não se mova quando for coletar itens. Fique parado e aperte

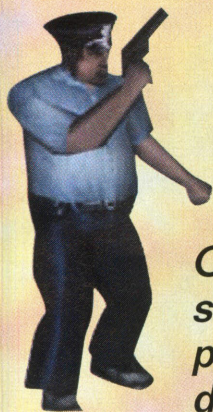
DICA: aproveite o revólver para matar os inimigos de longe e economizar energia

Evil Dead
Ação
THQ
8.5

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	10
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

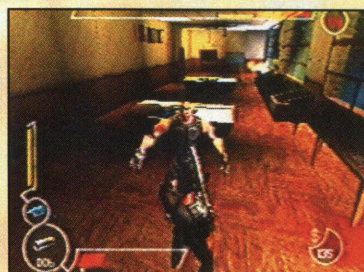
▲PONTO FORTE
Os gráficos e a movimentação são muito bons

▼PONTO FRACO
A jogabilidade é muito difícil e compromete o jogo

Blade

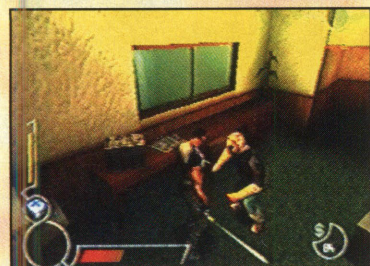
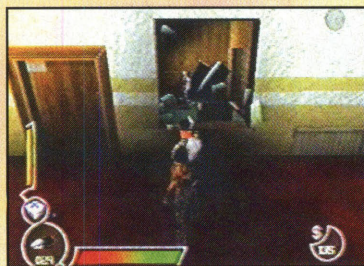
O caçador que fez o maior sucesso nos cinemas chegou para detonar os sugadores de sangue do PlayStation

PS MAGAZINE Habilidoso com artes marciais e espadas, Blade é um caçador de vampiros que vive em Gothic City e tem como objetivo acabar com os sugadores de sangue da cidade. Só que ele também é metade vampiro e se satisfaz bebendo regularmente doses de uma combinação química feita por seu amigo Whistler. Além de enfrentar os vampirões, você também vai encontrar pelo caminho policiais e zumbis que tentarão cortar seu barato. O gráfico de **Blade** é todo em 3D, com cenários góticos e sombrios, o que cria um belo clima de suspense. As músicas estilo techno são boas, mas os efeitos sonoros, um pouco simples. A câmera, às vezes, fica mal posicionada, dificultando a visão e a movimentação do personagem. Agora esqueça alhos e estacas, pois o negócio aqui é agilidade e muita porrada! ■

DICA: durante uma seqüência de golpes, sua barra de ataque vai diminuindo, o que reduz sua força. Então pare de golpear para recuperar o fôlego

DICA: para detonar pessoas normais, como policiais e soldados, atire rapidamente com a arma

DICA: é muito fácil detonar o primeiro chefe. Atire nele com a Shotgun e, quando ele se aproximar, fuja para o outro lado da sala e repita a operação

DICA: encontre o chão com a luz azul para salvar o jogo

DICA: use Medipacks com freqüência para não morrer

DICA: o melhor modo de matar os vampiros é com a espada de Blade

DICA: quebre as janelas para chegar às salas laterais

DICA: deixe R2 pressionado para mirar nos adversários e atire com X

Blade
Ação
Interactive
8.0

CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	3

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os cenários sombrios, que proporcionam bastante suspense

▼ PONTO FRACO
O controle dos personagens deixa a desejar

Filme fez sucesso nos cinemas em 98

O game **Blade** é baseado no filme americano de mesmo nome, que foi um grande sucesso de bilheterias no ano de 1998. Estrelado por Wesley Snipes e Stephen Dorff, o filme, por sua vez, tomou por base os quadrinhos da Marvel Comics.

Blade 2 estréia no ano que vem

Quem curtiu *Blade* nos cinemas não perde por esperar. A segunda versão do filme, que será estrelada novamente por Wesley Snipes, deverá estrear em 2002. Segundo o produtor executivo de *Blade 2*, David Goyer, as gravações tiveram início no final do ano passado e estão orçadas em US$ 55 milhões.

007 Racing

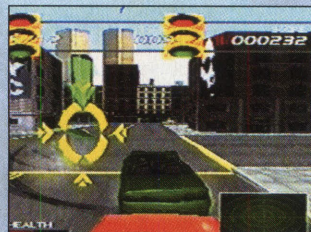
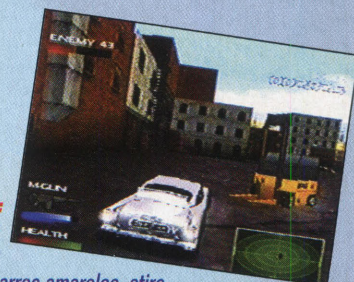
Nesse novo game da EA, você vai se aventurar naqueles carrões que o agente secreto pilota nos filmes, equipados até com lança-mísseis

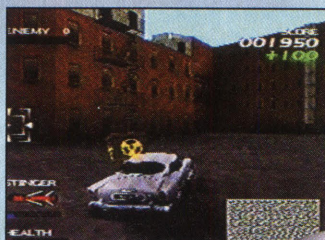
DICA: quando for matar os inimigos nesse local, cuidado para não acertar Cherise Litte

Depois de ter detonado em **The World Is Not Enough**, o agente secreto James Bond agora vai viver emocionantes aventuras dentro de um carro. Só que a Electronic Arts, empresa responsável pelos demais títulos da série 007, não criou um simples jogo de corrida. Em **007 Racing**, você terá a oportunidade de dirigir aquelas máquinas superequipadas que o agente usa em seus filmes e preparar algumas surpresinhas para seus adversários. São cinco opções de carros, todos eles blindados e com equipamentos próprios, incluindo até lança-mísseis e metralhadoras. As 14 missões do jogo são bem difíceis e chegam a lembrar **Driver** e a antiga **Die Hard Trilogy** (na fase do carro). Já as músicas vieram diretamente do filme e criam o clima de suspense e perseguição. ■

DICA: na hora de acertar o helicóptero, atire apenas quando sua mira estiver verde

DICA: cuide bem de sua energia, pois ela pode comprometer seu radar

DICA: na segunda missão, nunca pare seu carro, senão ele explodirá. Fique sempre correndo!

DICA: use o freio de mão para dar cavalos-de-pau e economizar tempo

DICA: para destruir esses carros amarelos, atire na parte vermelha que fica localizada atrás deles

DICA: não atire mísseis em alvos próximos, pois a explosão poderá atingir você e tirar sua energia

DICA: cuidado com essas caixas. Elas explodem e sugam sua energia

007 Racing vai parar no PS 2

A Electronic Arts, uma das empresas que mais têm trabalhado com o PlayStation 2, já está preparando uma seqüência do jogo **007 Racing** para o 128 bits da Sony. Segundo a EA, o novo game terá melhores gráficos, muitas novas fases e missões, além de veículos inéditos.

A superfrota de James Bond

A frota de carros que o agente James Bond dirige em sua nova aventura é bem respeitável e deixa qualquer um babando. São nada menos que três modelos de BMW (o 750, o Z3 e o Z8), um Lotus e um Aston Martin. No alto da página, você confere o modelito BMW Z3. Abaixo, à direita, está a BMW 750.

007 Racing

Ação
Electronic Arts **8.5**

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	8
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
As missões são diferentes a cada estágio, o que não deixa o jogo repetitivo

▼ PONTO FRACO
A jogabilidade às vezes dificulta as missões

Woody Woodpecker Racing

DICA: aproveite o momento da largada, para acertar seu adversário apertando L2/R2

A turma do Pica-Pau está de volta em uma corrida nada convencional, em que vale tudo para chegar em 1º

O divertido Pica-Pau e toda sua turma estão juntos em **Woody Woodpecker Racing**, um engraçado jogo de corrida de kart. Com gráficos coloridos e pistas bastante variadas, esse game faz parte do gênero consagrado pelo bigodudo Mario desde os tempos do SNes. Para chegar em primeiro lugar, você terá de apelar para alguns métodos não muito convencionais, como detonar os karts adversários com tachinhas, peixes e outros itens inesperados. ■

DICA: passe dentro desses caracóis para ganhar velocidade

DICA: utilize o freio para fazer melhor as curvas

Woody Woodpecker Racing — 8.0
Corrida
Konami

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	8

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Controle sem complicações, o que facilita a jogabilidade

▼ PONTO FRACO
O game é pouco original e não conta com nenhuma característica exclusiva

Turma do Pica-pau tem site oficial
Os fãs do Pica-Pau e sua turma não podem deixar de conferir o site oficial do pássaro espertalhão, no *www.woodywoodpecker.com.* Lá é possível encontrar inúmeras informações sobre a turma além de alguns joguinhos e ilustrações para colorir e imprimir.

Looney Tunes Racing

DICA: jogue bombas em locais que impedirão a passagem de seus adversários

Pernalonga e seus amigos ganham uma corrida no estilo de Crash Team Racing

A turma do Pernalonga resolveu apostar uma corrida, e quem saiu ganhando foi você! **Looney Tunes Racing** tem 16 pistas, todas baseadas em desenhos do Pernalonga e repletas de armadilhas. Você poderá assumir o papel de vários personagens da série, entre eles Pernalonga, Taz, Patolino e até Marvin, o marciano. A trilha é fantástica e foi completamente inspirada nos desenhos da TV. Já os gráficos são bem detalhados, mas as animações deixam a desejar. ■

DICA: para realizar curvas fechadas, aperte R1 ou L1

DICA: colete o maior número de armadilhas possível, assim os adversários não poderão usá-las contra você

Looney Tunes Racing — 8.3
Corrida
Infogrames

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	7
SOM	10

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
As vozes dos personagens são iguais às dos desenhos

▼ PONTO FRACO
Apesar de detalhadas, as animações não são completamente suaves

Vozes da turma são iguais às originais
Não é apenas a trilha sonora que merece destaque em **Looney Tunes Racing**. As vozes dos personagens no jogo da Infogrames foram gravadas pelos mesmos atores que fazem as dublagens dos desenhos da turma, produzidos pela galera da Warner Bros.

ISSS 2000

Primeiro jogo da série saiu em 95

O primeiro jogo da série ISSS saiu para o SNes em 1995 e ganhou uma segunda versão no ano seguinte. Até então, o mercado dos games de futebol era dominado pelas séries Fifa Soccer (EA) e Formation Soccer (Human).

Versão é a quarta para PlayStation

Esse **ISSS 2000** para PlayStation é a nona versão da série da Konami e a quarta para o 32 bits da Sony. Os dois primeiros jogos ISSS saíram para o SNes e outros três para o N64.

As variações não oficiais da série

Você sabia que **Campeonato Brasileiro de Futebol**, **Ronaldinho Soccer** e **Ronaldinho Soccer 64** são variações não oficiais dos games ISSS para SNes e N64? As mudanças foram tantas que muita gente chegou a pensar que esses jogos eram originais.

International SuperStar Soccer 2000

Esporte

Konami

7.5

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	6

4 Jogadores · Memory Card

▲ PONTO FORTE
A jogabilidade torna o game rápido e preciso

▼ PONTO FRACO
A narração é fraca, e a música do treinamento, horrível

Novo game é mais rápido e tem bonecos maiores que a versão para N64; a jogabilidade é a mesma, mas as texturas deixaram um pouco a desejar

P.S MAGAZINE Depois de tanta espera, a Konami finalmente lançou um ISSS para o PlayStation. Em relação ao game para N64, o jogo está um pouco mais rápido e com bonecos maiores, mas as texturas pioraram. A jogabilidade é a mesma, com uma série de comandos que permitem que você faça dribles e embaixadas ou mande bolas com efeito. O controle pode ser ajustado em quatro configurações diferentes. Já a narração é fraca se comparada com a da série Winning Eleven, pois o narrador só fala o número dos jogadores. O som da torcida também não conta com muitas variações. O mais divertido de **ISSS 2000** é a possibilidade de jogar com o multi-tap, acessório que permite que quatro pessoas participem simultaneamente de um game, no mesmo time ou em equipes rivais. O problema é que, quando todos jogam no mesmo time, fica difícil coordenar as jogadas, ainda mais se você tiver um amigo fominha que não passa a bola pra ninguém! ■

DICA: para passar por cima do goleiro ou evitar carrinhos, aperte duas vezes o botão de curva

DICA: apertando R2 na hora do escanteio, você muda a posição de seu jogador. Isso é bom para obter ângulos mais abertos

DICA: para fazer embaixadas, aperte várias vezes (e de forma rápida) o botão de cruzamento

DICA: você pode escolher cinco táticas de jogo. A Side Break facilita o contra-ataque, mas arrisca a defesa. O segundo tipo de Side Break deixa apenas um defensor para lançar a bola para o ataque, o que é mais arriscado. A Zone Press serve para pressionar o adversário, mas é vulnerável a lançamentos longos; a All Atack adianta todo o meio de campo e o ataque; e a Full Power é uma tática de desespero, pois obriga todos a irem ao ataque e voltarem

DICA: para roubar a bola com mais facilidade, aperte o botão de passe atrás do adversário, visando sempre ao pé de apoio dele

DICA: faça tabelas nas laterais do campo para obter mais espaço na hora do cruzamento

DICA: não é possível configurar o controle no menu Options. Antes de começar a partida, entre em Controller. O tipo 4 é equivalente ao controle de Winning Eleven

DICA: quando estiver chovendo, troque passes mais curtos, pois a bola costuma perder velocidade

Ready 2 Rumble 2

Os novos lutadores e um modo em que você segue um calendário de lutas garantem a diversão

Ready 2 Rumble 2 **9.0**
Luta
Midway

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	8

2 Jogadores · Memory Card / Multi-tap

▲ PONTO FORTE
Os personagens originais garantem a diversão

▼ PONTO FRACO
Depois de algum tempo, as lutas tornam-se repetitivas

PS MAGAZINE Quem curtiu a primeira versão com certeza vai aprovar **Ready 2 Rumble: Round 2**. O estilo dos gráficos foi mantido e, além dos personagens antigos, existem muitos novos, ainda mais divertidos e engraçados. A jogabilidade é muito boa, como na versão anterior, só que você vai precisar de um pouco mais de treino, pois há muitos golpes diferentes que usam o mesmo botão. Mas nada que comprometa sua diversão. O modo mais interessante e diferente é o Championship. Nele você seguirá um calendário de lutas marcadas, ficando livre para treinar nos *intervalos* dos combates. ■

DICA: golpeie o oponente com bastantes Jabs, sem dar tempo para qualquer tipo de reação

DICA: no treino de pular corda, aperte o botão assim que ele aparecer na tela e segure-o até que chegue na barra

DICA: provoque seu oponente, apertando dois socos juntos. Com isso você ganhará letras

DICA: aproveite para gastar seu dinheiro com a Rumble Mass. Esse item custa caro, mas realmente funciona

DICA: utilize bastante a defesa (R1/R2) para perder menos energia quando for atingido

DICA: utilize golpes fortes, como ganchos, para tirar mais energia ▶ do oponente e ganhar letras

DICA: quando o oponente estiver no chão, aperte o botão rapidamente para ganhar energia

DICA: quando estiver com todas as letras, segure R1 e aperte R2 para executar um Rumble e ficar bem mais forte

Clinton e Michael Jackson no ringue

Entre os 22 personagens que você poderá escolher em **Ready 2 Rumble: Round 2**, alguns não podem passar em branco. O jogo conta com a participação especial do astro do basquete americano Shaquille O'Neal e do cantor superstar Michael Jackson. Isso sem contar com as aparições de Bill e Hillary Clinton.

Midway dá dicas de Special Moves

Quem estiver a fim de aprender os movimentos especiais de todos os personagens não pode deixar de conferir o site da Midway, no endereço *www.midway.com*. Basta selecionar o jogo **Ready 2 Rumble: Round 2** e entrar em Characters e depois em Special Moves.

Galaga Destination Earth

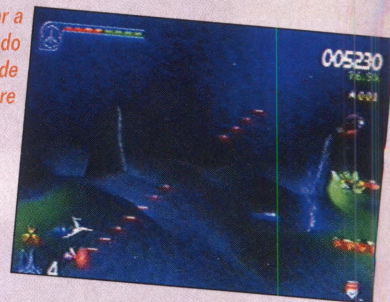
Galaga Destination Earth **7.3**
Tiro
Hasbro Interactive/ King of the Jungle

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	7
SOM	7

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
As mudanças freqüentes de visão durante o jogo

▼ PONTO FRACO
É difícil acertar o inimigo, e as fases são meio monótonas

DICA: para acertar a nave que tem um escudo verde, espere ela virar de frente e então atire

DICA: detone todas as brocas para ter sucesso na quarta fase

DICA: pegue o item verde para que sua nave fique soltando ondas azuis. Depois aproxime-se de um inimigo e faça ele ajudar você

Com novas opções de visão e efeitos sonoros caprichados, os insetos gigantes invadem de novo a nave terráquea Centurion

PS MAGAZINE Nessa nova versão, mais uma vez os insetos gigantes conhecidos como Galaga invadem, em pleno espaço, a nave terráquea Centurion, que tinha como destino o planeta M1123. A grande mudança em **Destination Earth** é que agora você conta com três tipos de visão: uma de cima, outra de lado e uma em primeira pessoa, ao estilo **Star Fox**, do SNes. Há uma grande variedade de missões ao longo das fases e, no decorrer do jogo, você poderá coletar itens que darão novos recursos à sua nave. O único problema é o tiro, que é muito fraco, dificultando a tarefa de acertar os inimigos. À primeira vista, os gráficos são bonitos, mas se tornam um pouco monótonos com o passar do tempo. Já os efeitos sonoros são bem feitos, principalmente as explosões.■

DICA: quando aparecerem vários caras enfileirados, aperte o botão de tiro o mais rápido que puder. Assim eles irão desaparecer

DICA: com o canhão é mais fácil mirar nas outras naves, pois você tem visão em primeira pessoa

Comandos
GIRO 360° - L1/R1
TIRO - X
BOMBA - △
TURBO - □

Primeira versão data de 1987

Pra quem não se lembra, a primeira versão de Galaga foi lançada pela Namco em 1987, época em que o NES era o videogame do momento. O jogo, estilo *Space Invaders*, do Atari, também fez sucesso nos arcades.

Hasbro vai lançar outros clássicos

A Hasbro, que publicou **Destination Earth**, conseguiu junto à Namco o direito de reproduzir outros 10 clássicos da empresa. Com isso, *Pac-Man*, *Ms. Pac-Man*, *Dig-Dug*, *Motocross* e muitos outros títulos também podem chegar ao PlayStation.

DICA: os itens amarelos são importantes. Colete o máximo possível deles para ganhar novas habilidades, como voar mais rápido e girar 360°

DICA: na terceira fase, entre e atire no ralo para ativá-lo. Faça uma limpeza nele detonando os inimigos

DICA: as lavas são muito perigosas e podem explodir em cima de você. Desvie delas e mantenha-se sempre longe

Ever Grace

PlayStation 2

Nesse lançamento da Agetec, andar na moda é simplesmente uma questão de vida ou morte

PS MAGAZINE No mundo real, a moda determina quem é respeitado ou ignorado. Mas no mundo de **Evergrace**, ela pode dizer quem vive e quem morre. O mais interessante nesse jogo é que você terá de basear-se na moda para escolher peças de roupa e cores de acordo com os desafios, como, por exemplo, pintar sua armadura de vermelho para passar por uma estátua vermelha. Isso tudo com base em pistas que vai receber durante a jornada. A aventura é centrada no personagem Darius, que acorda com as mãos marcadas com runas em um mundo estranho e hostil, o que faz dele alvo de todas as maldades possíveis. Os gráficos de **Evergrace** são bem clean, apesar de alguns efeitos típicos de jogos de primeira geração. Os controles são fáceis, mas os ângulos da câmera às vezes atrapalham. A música é cansativa, e os efeitos sonoros, mínimos. De qualquer maneira, se você estava à procura de um bom RPG para o PS 2, esse é o título certo. Vista uma roupa adequada e entre nessa! ■

DICA: *para achar a esfera Azure como Sharline, volte à caverna em que Darius começou o level Abandoned Road e mate a criatura. Não se esqueça da fruta vermelha contra a parede*

DICA: *o que você está vendo ali é gelo. Acerte-o com fogo para pegar um item que pode tornar-se algo melhor depois*

DICA: *verifique a grama alta ao redor de Saramad para encontrar cogumelos e outros itens*

DICA: *você terá de flutuar para passar por aqui e pegar a esfera vermelha. Mas não tente isso na lava!*

DICA: *se você quer subir de nível, permaneça nessa sala, na Soaring Tower Upper Part. Os inimigos são fáceis de matar e aparecem sem parar*

DICA: *quando estiver começando com Darius, vire-se e pegue essa espada*

Ever Grace
RPG
Agetec
7.8

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	7

1 Jogador - Memory Card

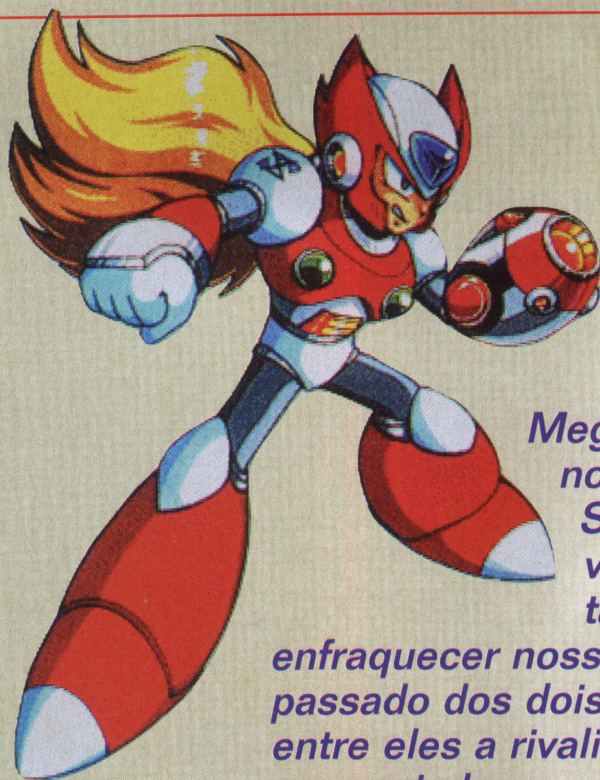
▲ PONTO FORTE
Descobrir as roupas adequadas para cumprir as missões

▼ PONTO FRACO
O som não aproveita os recursos do PlayStation 2

RPG foi idealizado para o PlayStation

Evergrace foi desenvolvido para ser um jogo de PlayStation. Só que na última hora, a Agetec decidiu que o título seria lançado para o PlayStation 2. Ao que parece, esse é um dos principais motivos de o game não aproveitar toda a capacidade gráfica e sonora do 128 bits da Sony

Outros jogos da Agetec para PS 2

Evergrace não foi o único game que a Agetec lançou recentemente para o PlayStation 2. Em parceria com a desenvolvedora From Software, ela também publicou a segunda versão de Armored Core e um novo RPG, chamado **Eternal Ring**.

Mega

Mega Man e Zero unem-se novamente para combater Sigma. Só que, dessa vez, o vilão utilizará uma tática nada honesta para enfraquecer nossos heróis: revirar o passado dos dois e tentar estabelecer entre eles a rivalidade idealizada por seus criadores

PS MAGAZINE O quinto episódio da série X traz uma melhor definição sobre a história de Mega Man e de Zero. Tudo começou quando o primeiro personagem foi projetado pelo bondoso Dr. Light, e o segundo, pelo malvado Dr. Willy, um cientista que tentou inúmeras vezes devastar a Terra com seus robôs maléficos. Mas Zero, apesar de ter sido criado para enfrentar Mega Man no futuro, nasceu com um bom caráter e acabou se unindo àquele que seria seu rival para combater um inimigo maior: Sigma. Só que, em Mega Man X5, esse vírus praticamente indestrutível, que costuma incomodar muito nossos heróis, está se utilizando de uma tática nada honesta para enfraquecê-los: cutucar o passado de Mega Man e de Zero para tentar pôr em prática o conflito imposto por seus criadores. Se a história tem um rumo diferente, o estilo da nova versão é praticamente o mesmo. As novidades ficam por conta das armaduras de Mega Man, agora com cinco possibilidades de configurações. As fases também contam com mais marcações e continues, o que evita que você tenha de jogá-las quase que integralmente para retornar ao ponto em que estava antes de morrer. Graficamente falando, praticamente não é possível ver polígonos no jogo, exceto em alguns poucos lugares. Só que, infelizmente, as fantásticas animações vistas em Mega Man X4, por exemplo, não existem nesse game. O que você encontrará, na verdade, são fotos que contam a história. Agora prepare-se para detonar essa seqüência, que exigirá de você muita técnica e *uma* boa capacidade para desvendar segredos!

Mega Man X5
Ação
Capcom **9.0**

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	8
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A jogabilidade tradicional traz de volta a boa e velha diversão em 2D

▼ **PONTO FRACO**
A falta de filminhos em desenho animado, como na versão anterior

Man X5

Ataques de Zero

Crescent Slash - essa habilidade é obtida depois de derrotar Crescent Grizzly. Para usá-la, aperte □ durante o pulo

Ice Dash - você conseguirá esse ataque depois de derrotar Tidal Whale. Para usá-lo, aperte ○ durante o pulo

Electric Slash - essa habilidade é adquirida após derrotar Bolt Kraken. Para utilizá-la, aperte ↑ + □

Fire Slash - você conseguirá essa habilidade depois de derrotar Burn T-Rex. Para usá-la, pule e aperte ↓ + □

Ilusion Attack - esse ataque será obtido depois que você derrotar Spiral Pegasus. Para usá-lo, aperte ○ e, quando estiver no meio do dash, □

Box de Comandos

X - pular
□ - atirar e usar a espada
○ - dash
△ - tiro especial (arma obtida dos chefes)
R1/L1 - selecionar arma
R2 - habilidade especial

Armaduras Negras

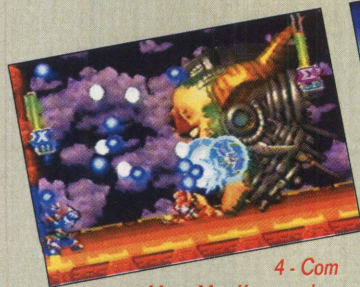
Para pegar as armaduras negras de Zero e de Mega Man X, coloque o cursor sobre o personagem desejado, na tela de seleção de personagens, e digite um dos códigos a seguir:
Mega Man X: ↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓↓, ○
Zero: ↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑↑, ○

Fase Inicial

1 - Nesse local, se não conseguir correr e evitar o desmoronamento, fique abaixado apertando ↓ no local indicado com um círculo

2 - Essas cordas vão aparecer em várias partes do jogo. Pressione ↑ quando estiver sobre elas

3 - Escale rapidamente as paredes dessa área, apertando X + ○

Mega Man X5

4 - Com Mega Man X, acumule o tiro, deixando □ apertado, solte o botão e mire na boca de Sigma quando ele abri-la. Com Zero, dê espadadas na boca de Sigma quando ela estiver aberta

3 - Conforme você obtém itens, é possível equipar seu personagem com habilidades especiais. Aperte L1 para entrar nesse menu. Dependendo da armadura de Mega Man, será possível utilizar até quatro dessas habilidades ao mesmo tempo

4 - Destrua o canhão da locomotiva seguinte e saia correndo. Cuidado com o tempo: se ele acabar, você morrerá

5 - Cuidado com as brocas, pois elas são equivalentes aos espinhos

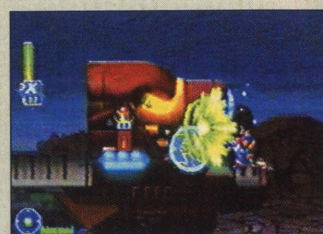
9 - Quando o chefe da fase vier por cima, desvie usando dash

10 - Quando ele der um tiro grande, escale a parede e passe por cima

Base

1/2 - Sua missão agora é juntar peças para fortalecer o canhão. Você poderá dispará-lo quando quiser. Para isso, aperte L1 até entrar nesse menu, escolha a segunda opção e depois a primeira. Caso não tenha sucesso na destruição da colônia, X (ou Zero) será mandado para lá de foguete. Esse meio de transporte, que também deverá ser fortalecido com peças das fases, poderá ser disparado a qualquer hora (o procedimento é o mesmo usado no disparo do canhão). Se falhar, X (ou Zero) se tornará um Maverick, e a parte final do jogo ficará mais difícil

Crescent Grizzly

1 - Pule de um vagão para o outro. Se cair no vão entre eles, você morrerá!

2 - Nessa parte, fique abaixado e use o tiro acumulado do canhão

3 - Ao pular, preste atenção nessa corda para não cair nos espinhos

6 - Fique atento e, quando chegar a essa parte, pegue o tanque de energia indicado na foto

7/8 - Faça o salto como indicado na foto, apertando X + ○. Continue subindo pela parede, entre na cápsula e pegue parte da armadura Falcon

11 - Depois que o chefe entrar na terra, fique nas partes mais altas. Ele reaparecerá, então desvie com dash e acerte-o

Tidal Whale

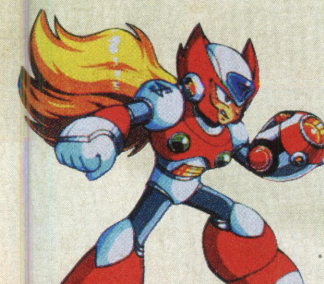
1 - Não dê moleza para essa baleia e fique atirando para destruir os canhões, mesmo que eles sempre reapareçam. Destrua, no mínimo, dois canhões definitivamente

2 - Salve os robôs que estão pedindo ajuda. Eles recuperam sua energia!

3 - Fique em lugares acima da boca do peixe para não ser atingido por um tiro

4 - Para destruir essa parte do subchefe, acerte a boca e fique abaixado quando ele usar o tiro de energia

5 - Atire na cauda do peixe e destrua os canhões sempre que possível. Use a corda para se locomover melhor

6 - Atire no centro da cauda para destruir essa parte do subchefe

7 - Ignore a cápsula da armadura por enquanto. Com essa parte do subchefe, faça a mesma coisa: destrua os canhões!

8 - Quando o peixe parar, acerte sua nadadeira (cabine com vidro)

9/10 - Use a arma conseguida com Crescent Grizzle. Quando o peixe sair e entrar de novo, pule rapidamente para desviar dos blocos de gelo

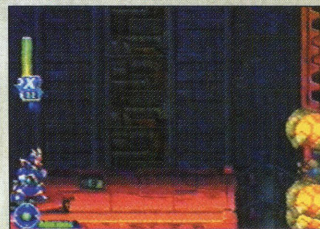
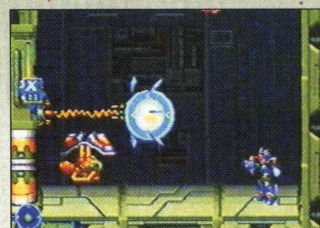
Base

1 - Ao voltar à base, confira o status do canhão (se você ainda não o disparou). Quando terminar a fase e perguntarem qual parte você quer usar nele (no canhão), escolha duas vezes a primeira opção e duas vezes a segunda

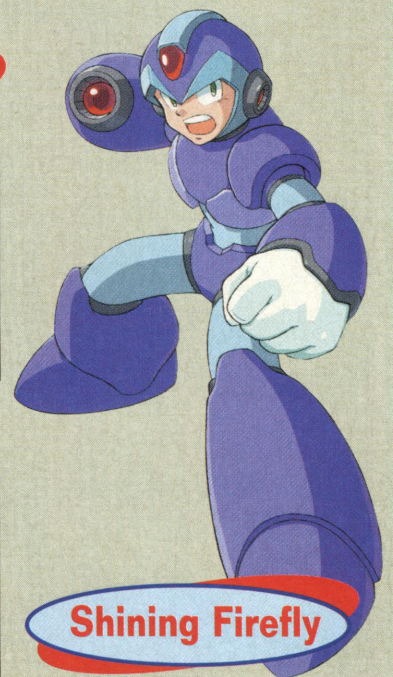
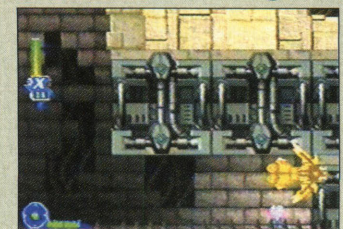
Dynamo

1/2 - Pule quando Dynamo atirar sua espada, que funciona como um bumerangue (ela vai e volta). Se ele for para cima de você pulando, use o dash para não ser atingido

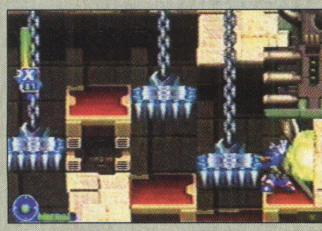
Bolt Kracken

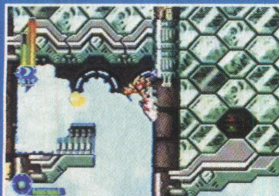
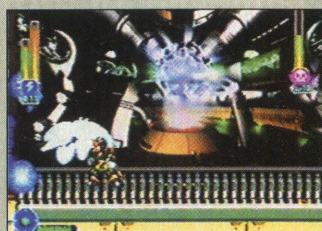
1 - Pegue todas as esferas de energia que encontrar pelo caminho. Caso não consiga todas, faça essa parte de novo

2 - Mega Man vai atirar todas as esferas de energia para abrir uma passagem. Entre nela e pegue mais uma parte da armadura

3 - Atire conforme indicado na foto para abrir as portas

4 - Será preciso atirar em dois pontos (um em cima e outro em baixo) para abrir a passagem

5 - Contra Bolt Kracken, use o poder de Tidal Whale

Shining Firefly

1 - Se estiver usando a armadura negra de Mega Man no começo da fase, será possível pegar um coração. Vá pelo caminho debaixo da ponte (lugar cheio de espinhos) e escorregue pela parede da direita. Quando Mega Man virar à direita, aperte rapidamente R2

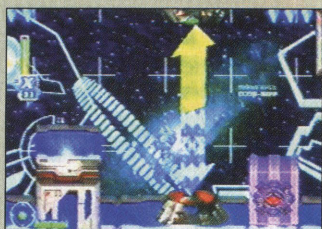
Megaman X5

2 - Fique no lugar indicado na foto. Quando os espinhos subirem, desça pelo caminho que estava sendo bloqueado por eles

3 - Atire conforme a foto para abrir a passagem e prosseguir

4 - Contra esse subchefe, ataque apenas a parte preta

5/6 - Suba como indica a foto e use o poder Crescent Grizzly para destruir o canhão que atira bolas amarelas. Então entre nele para conseguir outra parte da armadura Falcon

7 - Contra Shining Firefly, use o poder de Bolt Kracken e evite ficar embaixo dele

Dark Necrobat

1 - Esse inimigo é difícil de destruir. Só é possível acertá-lo depois que ele se abre para soltar o tiro

2 - Nessa parte, fique abaixado para não ser atingido pelos espinhos

3 - Ao passar por essas setas, a posição da tela será invertida. Fique esperto para as caixas não atingirem sua cabeça

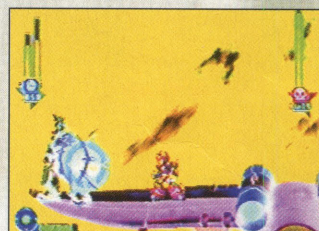
4 - Nesse ponto, se a tela estiver na posição indicada, passe na parte verde da seta e pegue o coração logo adiante

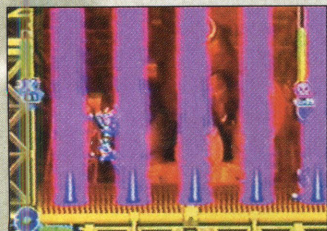
5 - Use a arma de Shining Firefly para derrotar Dark Necrobat. É possível controlar a direção do projétil usando o direcional

Spiral Pegasus

1 - Fique atento a essas bombas e faça de tudo para destruí-las. Caso não consiga, elas sugarão uma boa quantidade da sua energia

2 - Não use o elevador para descer até esse ponto. Pule direto para pegar um item

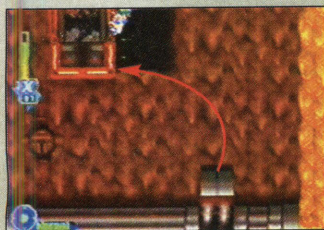
3 - Seja rápido: atire na bomba, pegue o coração e volte ao elevador!

4 - Use o poder de Dark Necrobat em Spiral Pegasus e mande chumbo nele com a arma normal

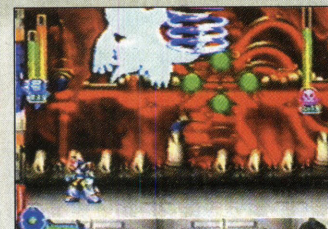
Dynamo

1 - Na segunda vez que Dynamo aparecer, fique atento! Quando ele soltar esse raio, permaneça parado. No segundo raio, dê um dash para se distanciar dele o máximo possível e use vários tiros acumulados

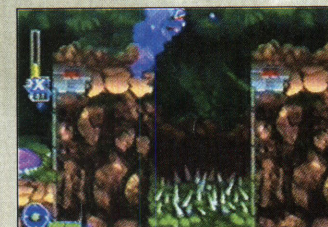
5 - Coloque a armadura e entre na lava. Evite ao máximo levar pancadas dos inimigos e tente destruí-los de maneira segura, pulando e atacando ao mesmo tempo, ou então associando um dash com o ataque

6 - É preciso fazer um salto perfeito para conseguir uma parte da segunda armadura (Gaia). Salte com a armadura de auxílio. Quando parte dela estiver fora da lava, aperte X + ↑ para sair completamente. Com isso, você poderá alcançar a cápsula

Burn T-Rex

1/2 - Quando você for obrigado a descer pelo buraco, fique atrás de alguma coluna ou superfície para fugir das chamas

3 - Pule conforme indicado pela seta, usando X + ○

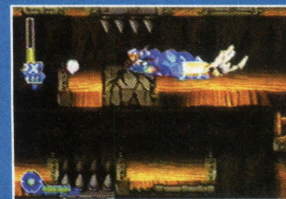
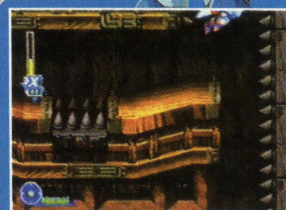
4 - Acerte a porta e passe por ela para prosseguir

7 - Contra Burn T-Rex, use a arma de Spiral Pegasus. Isso será importante, principalmente, quando ele estiver na parte de cima da tela

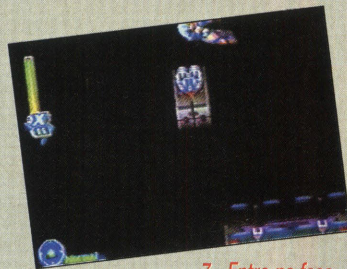
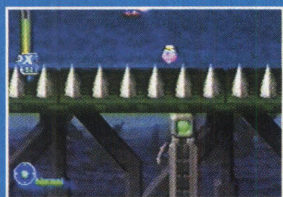
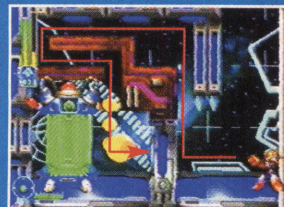
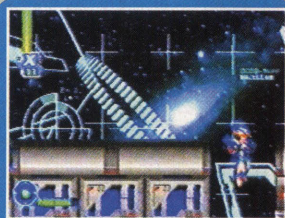
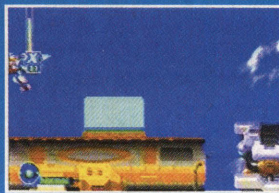
Spike Rose

1 - Nessa tela, o único problema são os espinhos que aparecem de repente. Muito cuidado, pois eles arrancam muita energia! Na parte em que é preciso usar a corda, cuidado com os espinhos que passam no trilho. Pule ou passe por baixo deles

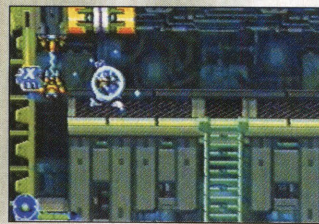
2 - Contra Spike Rose, fique colado nele e use a arma de Burn T-Rex

Pegando os Itens Restantes

1 - Entre na fase de Shining Firefly. Quando encontrar essa plataforma de madeira segurando os espinhos, use a arma de Burn T-Rex para queimar o chão. Suba tomando cuidado com os espinhos e pegue o Ex-Tank. Ele aumentará seu número de vidas no início das fases

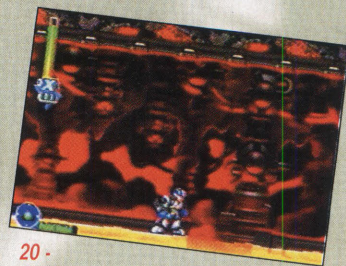
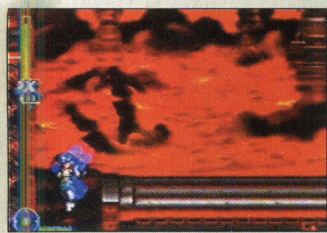
2 - Volte à fase de Tidal Whale. Quando chegar a essa parte, use a arma da baleia para alcançar a cápsula com uma parte da armadura Falcon

3/4 - Entre de novo na fase de Tidal Whale, usando a recém-obtida armadura Falcon. Com ela, Mega Man pode voar por um bom tempo. Para isso, aperte duas vezes seguidas o botão de pulo. Voe pela passagem entre os espinhos e pegue o coração mais adiante. Para sair da fase, aperte Start e selecione o ícone da porta, localizado no canto inferior esquerdo da tela

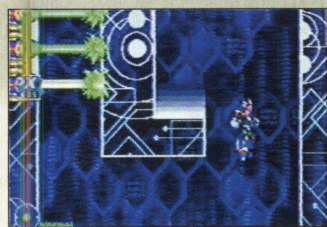
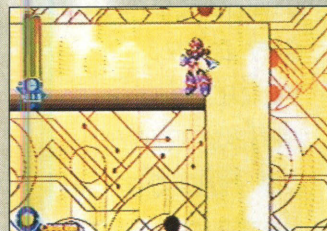
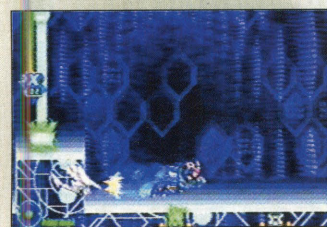
5/6 - Entre na fase Crescent Grizzly usando a armadura Falcon, passe pelo local indicado e voe para a direita, por cima dos espinhos. Então pegue o coração

7 - Entre na fase de Dark Necrobat usando a armadura Falcon. Voe e pegue o tanque de energia, mas não saia da fase ainda

8/9 - Existe um buraco um pouco antes da sala do chefe. Caia nele, use a arma de Shining Firefly e guie o projétil pelo caminho indicado na foto

10/11 - Vá para a fase de Spiral Pegasus usando a Falcon. Na parte indicada, voe para cima, bem reto, e entre na cápsula

12/13 - Use a Falcon para voltar à fase de Spike Rose e voe até entrar na cápsula. Tome cuidado com o espinho na lateral!

14 - Entre na fase de Bolt Kracken usando a nova armadura Gaia. Com ela, é possível andar pelos espinhos numa boa. Atire para abrir a porta e suba por ela

15 - Acumule tiro e acerte as caixas pretas para destruí-las. Deixe apenas uma delas inteira e use o dash para empurrá-la até perto do objeto que faz com que a porta se abra. Suba na caixa, atire no objeto e pegue o coração assim que a porta se abrir

16 - Entre na fase de Spike Rose com a Gaia. Nesse local, destrua a caixa preta e entre na passagem aberta

17/18/19 - Quando chegar a essa parte, posicione as caixas como indicado na seqüência e pule para pegar o coração. Caso tenha destruído uma caixa a mais, pule no buraco e jogue essa parte de novo

20 - Entre na fase de Burn T-Rex, espere a enorme chama acabar e então pule no buraco

21 - Vá para a esquerda o mais rápido possível, caia nesse buraco e pegue o coração

Parte Final

1 - Na primeira parte da fase, ao cair, tome cuidado com as faixas de raios. Se for atingido, perderá uma vida

2 - Nesse ponto, paralise o tempo usando o poder de Dark Necrobat. Desça o mais rápido possível, antes que os raios voltem à ativa

3 - Cuidado com os raios que saem do teto e do chão. Use o dash para desviar deles

4 - Esse chefe é quase idêntico ao que aparece em Mega Man 1 e 3. Fique abaixado quando uma parte do corpo dele for em sua direção e pule apenas o suficiente para não ser atingido. Repita a operação até o inimigo tomar forma

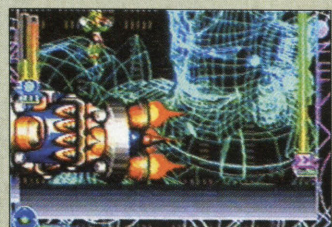
5 - Quando o adversário abrir o olho, atire nele usando a arma de Bolt Kracken

6 - Quando o inimigo tomar essa forma, passe por baixo usando o dash e continue atirando no olho vermelho

7 - Esse inimigo da segunda parte da fase é outro remix. Use a arma de Crescent Grizzly se o olho ficar verde; a de Burn T-Rex se ficar azul; e a de Bolt Kracken se ficar vermelho. E quando a boca em formato de fogo atacar você, use a arma de Tidal Whale. Se estiver jogando com Zero, a melhor opção é usar o Crescent Slash, que pode ser obtido com a habilidade de Crescent Grizzly

8 - Na terceira parte, você vai enfrentar todos os chefes de novo. Caso não tenha pego a armadura negra ainda, entre como Mega Man X normal (sem armadura alguma) e não se esqueça de equipar suas habilidades especiais. A seqüência das cápsulas, da esquerda para a direita, é: Burn T-Rex (use a arma de Spiral Pegasus), Dark Necrobat (use a de Shining Firefly), Shining Firefly (use a de Bolt Kracken), Bolt Kracken (use a de Tidal Whale), Tidal Whale (use a de Crescent Grizzly), Crescent Grizzly (use a de Spike Rose), Spike Rose (use a de Burn T-Rex) e, por fim, Spiral Pegasus (use a de Dark Necrobat). Depois de enfrentar todos os chefes, vá até a plataforma flutuante e desça (como mostra a foto). Assim você conseguirá pegar a armadura negra de Mega Man ou de Zero

9 - Se anteriormente você lançou o foguete antes da hora, e Zero se transformou em um Maverick, essa parte vai estar mais difícil. Se estiver jogando com Mega Man, você vai enfrentar Zero: fique encostado (e se escorando) na parede e passe por cima dos ataques dele. Se estiver com Zero, desça a espada nele com ignorância, usando vários Crescent Slashes. Vá para cima sem medo!

10 - É hora de enfrentar Sigma! Caso seus tanques de energia estejam vazios, aproveite para enchê-los, destruindo os inimigos em forma de bola que ficam rolando. Contra a primeira parte de Sigma, use a arma de Bolt Kracken e desvie o máximo que puder de seus ataques (passe por cima deles ou entre os mesmos). Deixe pelo menos um tanque de energia cheio para encarar a última forma de Sigma

11 - Na segunda parte, desvie das mãos e suba em uma delas para acertar o ponto vermelho na testa de Sigma (com a arma de Spike Rose). Se estiver usando a armadura negra de Mega Man, você não terá grandes problemas: é só acertar o adversário usando o poder especial (aperte R2 para acioná-lo). Vá da direita para a esquerda e vice-versa sem parar, sempre mirando o ponto vermelho

Final

1/2 - No final, Sigma solta um raio desleal contra nossos heróis, e apenas um deles sobrevive. Ou seja: a luta contra os Mavericks ainda não terminou! Até a próxima!

Driver 2

De volta ao PlayStation, o agente Tanner terá de encarar perseguições em alta velocidade pelas ruas do Rio de Janeiro e de outras cidades do mundo. Só que agora, para cumprir suas missões, ele poderá sair de seu carro e entrar num outro qualquer

P.S MAGAZINE O agente secreto Tanner está de volta para participar de altas perseguições e encarar perigosas máfias. Só que, em **Driver 2**, você vai fazer um agitado tour por cidades dos Estados Unidos, de Cuba e até do Brasil, mais especificamente pelo Rio de Janeiro (olha que não é sempre que acontece uma coisa dessas!). A maior inovação dessa segunda versão diz respeito à jogabilidade: Tanner agora pode sair de seu carro e entrar em um outro qualquer. No total, são 37 fases de muita diversão, em que você deverá correr contra o tempo para chegar a determinadas áreas (confira os mapas) ou então perseguir bandidos e fugir da polícia ao mesmo tempo! Algumas das missões têm como objetivo destruir caminhões e ambulâncias ou perseguir carros sem ser visto. Só que tudo acontece dentro das cidades, ou seja: pedestres e elementos dos cenários (como postes, lixos e caixas) vão atrapalhar bastante sua vida. O mesmo vale para os veículos que circulam pelas ruas, que podem fechar seu carro de repente, fazendo você bater e perder o inimigo de vista. As cenas em computação gráfica são muito boas, e os cenários, bem detalhados. Na praia de Copacabana, por exemplo, tem até alguns gols no meio da areia! Os efeitos sonoros, como buzinas e sirenes da polícia, também são bem legais, assim como as vozes. Um detalhe: na fase do Rio de Janeiro, os policiais falam em português claro e fluente durante a perseguição. É bem interessante! Antes de começar a destrinchar esse jogo, é bom que você saiba que há três fases muito difíceis de ser cumpridas, portanto treine bem. É isso aí, cara. Tire o pé do freio e detone em alta velocidade!

Driver 2

Corrida/Ação — **8.8**

Infogrames

CONTROLE	8
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	8

2 Jogadores - Memory Card / Rumble Pack

▲ PONTO FORTE
As perseguições em alta velocidade durante as missões

▼ PONTO FRACO
Alguns elementos do cenário atrapalham muito

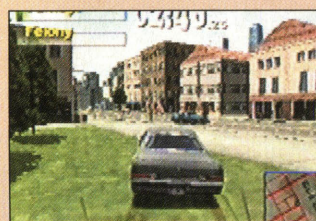
Comandos

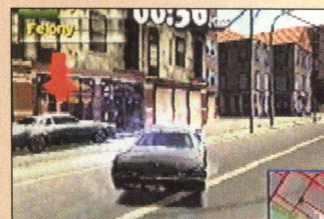
Acelerar - X
Brecar - △
Dar marcha à ré - □
Afundar o acelerador - ○
Buzinar - R1
Visão lateral direita - R2
Visão lateral esquerda - L2
Visão traseira - R2 + L2

Chicago

Missão 1
Surveillance Tip Off

Tempo da missão – 2min 55seg (+ 30 segundos para entrar no carro)

1 - Entre no carro que está bem ao lado e siga pela esquerda

2 - Passe pelo gramado para cortar caminho e siga reto. Então entre na segunda esquina à direita

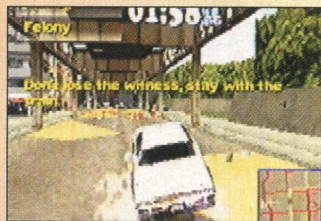
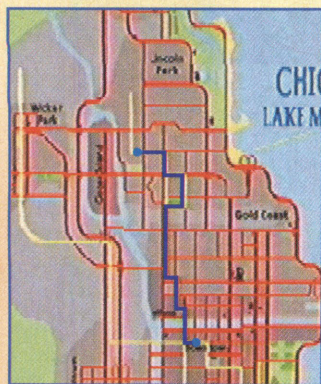
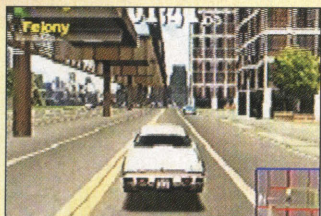
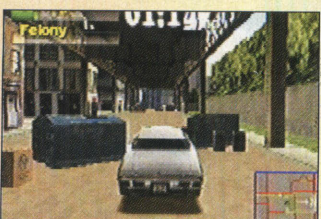
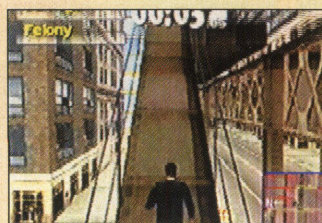
3 - Siga em frente e, logo após as curvas do fim das retas, entre na primeira à direita para continuar rumo ao norte

4 - Quando avistar o ponto branco no mapa, siga até ele. Depois saia do carro (aperte △ + ↑) e entre no outro que está encostado na parede

Missão 2
Hase the Witness

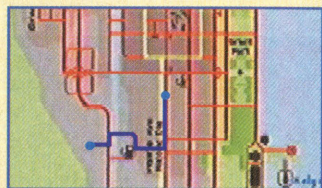
Tempo da missão – 1min

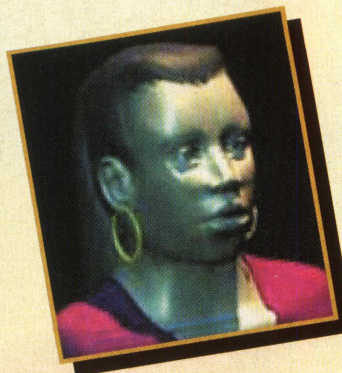
1/2 - Siga o carro azul e fique na cola dele para não perdê-lo de vista. Tome cuidado no começo, para não bater no poste, e na última reta, pois o carro azul bate nos outros veículos e pode jogá-los em cima de você

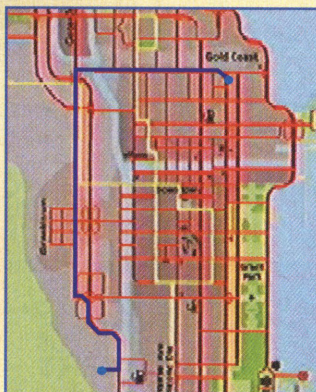
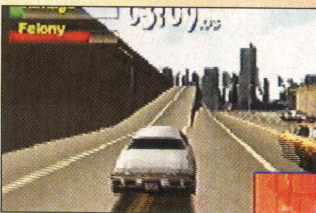
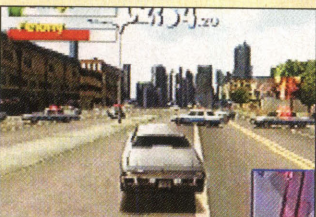
Missão 3
Train Pursuit

Tempo da missão – 2min

1 - No começo, vá devagar para não perder o controle nos montes de areia

2 - Não perca o trem de vista e fique de olho nos trilhos

3 - Desvie dos obstáculos azuis e passe com tudo pelas caixas

4 - Depois do cruzamento, saia do carro e suba as escadas da estação de trem

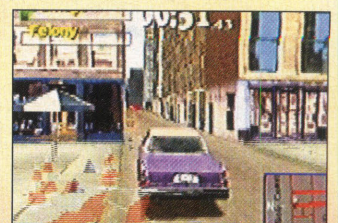
Missão 4
Tailing the Drop

Tempo da missão – 1min 40seg

1 - Siga o carro vermelho e fique de olho na barra Proximity para saber se você está perto ou longe dele. O ideal é deixar o marcador da barra no verde. Se ele passar do vermelho, quer dizer que você se aproximou ou distanciou demais

2 - Entre na casa para cumprir a missão

Missão 5
Escape to Safe House

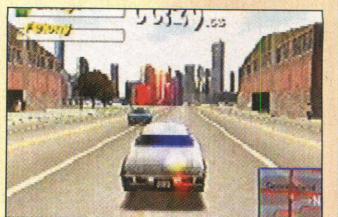
Tempo da missão – 3min 50seg

1 - Corra o mais rápido que puder e tire fina dos postes ou de um carro que vem na contramão. Assim ele baterá na viatura policial que está atrás de você

2 - Suba a primeira rampa da esquerda e diminua a marcha para não deixar seu carro pular, senão você perderá o controle dele

3 - Quando as viaturas fecharem a rua, passe com tudo (de preferência no local mais aberto)

4 - Quando se livrar dos guardas, troque de carro. Pare-o na frente de outro veículo qualquer e saia para tomá-lo do dono (sua barra de Damage e Felony ficará em 0%)

5 - A ponte deverá estar livre para você prosseguir. Caso contrário, espere

6 - Entre no beco daquele mesmo local onde você começou o jogo

Missão 6
Chase the Intruder

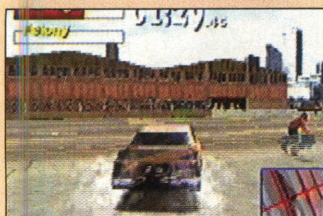
Tempo da missão – 1min 50seg

1 - Corra atrás do cara! Como o caminho será aleatório, a melhor dica é segui-lo e desviar dos outros carros, em vez de olhar o mapa. Se você bater uma vez, será quase o suficiente para que ele fuja!

2 - No fim, o cara atravessará a ponte e, ao chegar a um local cheio de armazéns, entrará no segundo galpão da direita. Não o perca de vista!

Missão 7
Caine's Compound

Tempo da missão – 2min 50seg

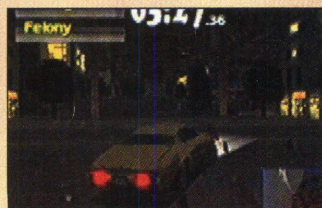
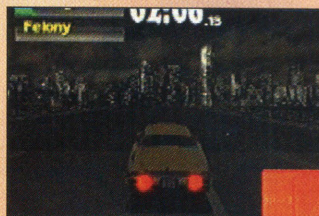
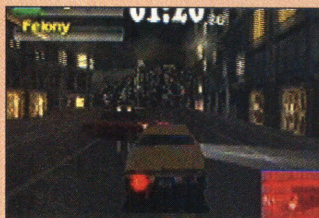
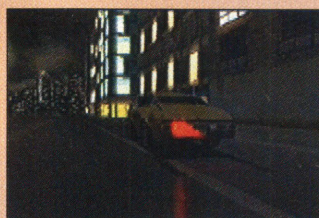
1/2 - Siga o carro azul e fique na cola dele para não perdê-lo de vista. Tome cuidado no começo, para não bater no poste, e na última reta, pois o carro azul bate nos outros veículos e pode jogá-los em cima de você

3 - Se a van fechar você, siga pelo outro caminho ou vá com tudo pra cima dela

4 - Nesse ponto, cruze a rua e siga para os armazéns da frente (rumo ao sul)

5/6 - Ao sair nessa outra rua, siga para o norte e entre no armazém à direita (lá no final)

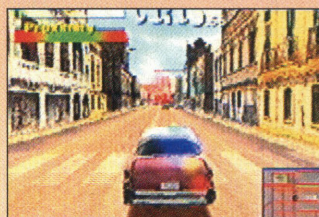
7 - Vá para o extremo sul e atravesse a ponte para cumprir mais uma missão

Missão 8
Leaving Chicago

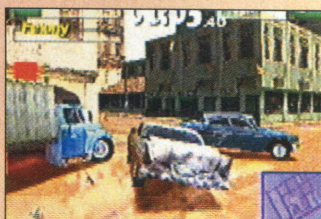
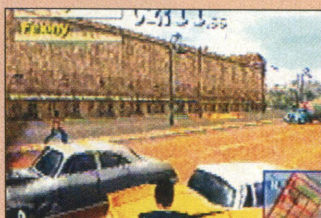
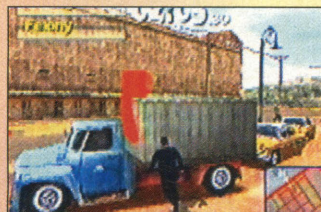
Tempo da missão – 3min 30seg

1 - No começo, fique atento às curvas e entre à direita e depois à direita de novo. Então vire na segunda entrada à esquerda para seguir para a estrada

2 - Se não demorar muito, as pontes estarão prontas para você passar

3 - Se aparecer um inimigo em sua frente, breque um pouco e desvie para o lado para que ele não acerte você com tudo

4 - Para completar a missão, apenas passe correndo na estrada marcada com um ponto no mapa

Havana

Missão 9
Follow the Lead

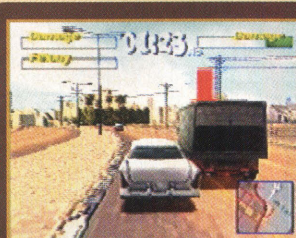
Tempo da missão – 2min 02seg

1 - Essa missão é moleza! Apenas siga o carro da frente e fique de olho na barra Proximity para manter uma boa distância. Quando ele fizer a curva, breque um pouco

Missão 10
Hijack the Truck

Tempo da missão – variado

1 - Você terá de detonar o caminhão. Para isso, corra atrás dele e bata até que a barra Damage fique com 70% de dano. Dá para acertá-lo várias vezes, fechando-o nas curvas. Também é bom brecar na frente dele e depois acelerar para ficar batendo de lado. Só que você não pode vacilar, pois virá um carro em sua traseira para atrapalhar a missão

2 - Se tiver sorte, o carro que está na sua cola baterá nos outros veículos e nos postes enquanto você persegue o caminhão. Caso você detone o caminhão antes, será mais fácil livrar-se do carro: apenas corra na direção dele e fique batendo

3 - Saia de seu carro, entre no caminhão e corra em direção ao ponto indicado no mapa, tomando cuidado para não bater

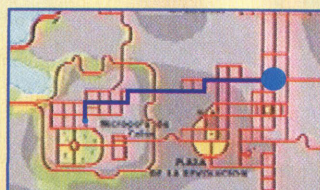
4/5/6 - O ponto indicado no mapa está exatamente numa passagem estreita entre duas casas. Certifique-se de que nenhum inimigo está em sua cola, saia do caminhão e abra a garagem (aperte no switch da porta de ferro). Depois entre com o caminhão e feche o local para completar a missão

Missão 11
Stop the Truck

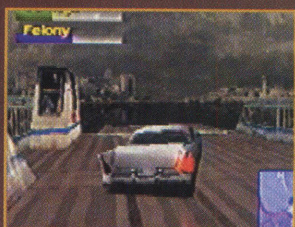
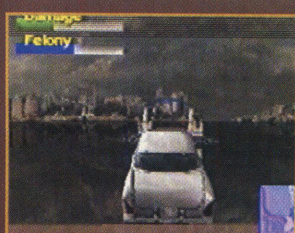
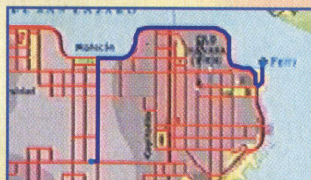
Tempo da missão – variado

1/2 - A missão é muito fácil, só que exige técnica. Siga o caminhão mas não fique atrás dele, senão as bombas acertarão você. Por ser uma estrada, a velocidade é muito alta, portanto não bata de lado (você perderá o controle). Posicione-se bem rente ao caminhão (na paralela) e vá batendo nele de leve, até conseguir 70% de dano. Depois saia de seu carro e entre nele

3 - Siga pela estrada até aquele mesmo ponto da missão anterior (da passagem estreita). Abra o portão de ferro, guarde o caminhão e depois feche-o

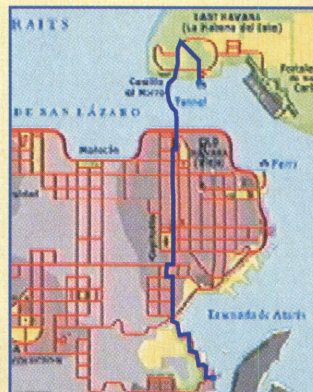
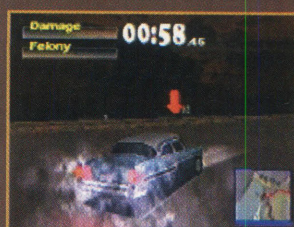
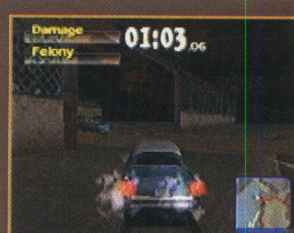
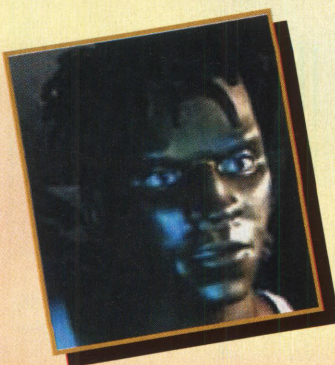
Missão 12
Find the Clue

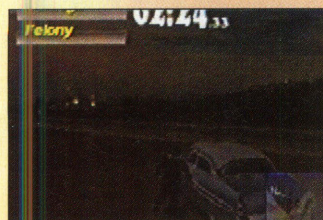
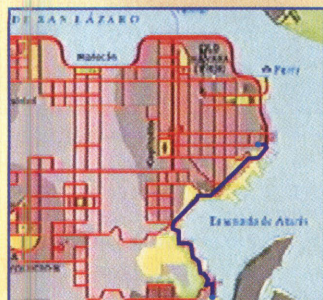
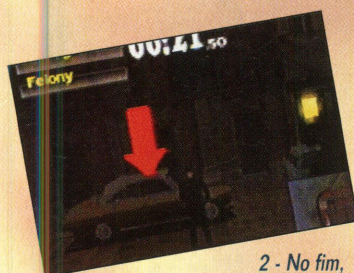
Tempo da missão – 7min

1/2 - Nessa missão, você deverá detonar quatro veículos inimigos e ter muita sorte. A cada carro destruído, um outro aparecerá. A dica é memorizar os locais em que eles aparecem e bater bem de frente neles para causar um bom dano. Após arrebentar o veículo, entre nele para checá-lo e então vá atrás do próximo adversário (troque de carro, pois o seu também ficará bem acabado depois das batidas)

Missão 13
Escape to Ferry

Tempo da missão – não tem

1/2 - Essa missão é moleza perto da anterior. Corra e fuja dos guardas. No final, pule a rampa e breque para parar bem em cima da plataforma

Missão 14
To the Docks

Tempo da missão – 3min 40seg

1/2 - Não vá pela rua. Siga pelo gramado para cortar caminho e entrar no túnel

3/4 - Fuja dos guardas, entre no porto e vá até o fundo para achar a seta vermelha que indica o fim da fase

Missão 15
Back to Jones

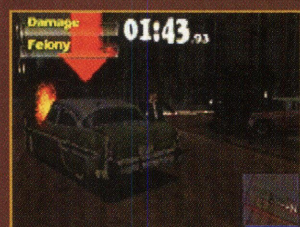
Tempo da missão – 2min 30seg

1 - Pegue o carro azul ao lado, saia do porto e corra para fugir dos guardas

2 - No fim, encontre o carro estacionado e entre nele

Missão 16
Tail Jericho

Tempo da missão – 1min

1 - Siga o carro da frente, mantendo a atenção na barra Proximity. Você deverá ser ainda mais rápido! Depois dê uma olhada na cena com diálogos em português

Missão 17
Pursue Jericho

Tempo da missão – variado

1/2 - Entre no carro vermelho (ele é o mais rápido!) e siga o inimigo. Fique bem na cola dele e acerte-o por trás cada vez que se aproximar. Repita isso até a barra Damage marcar 100%. Então entre no veículo do inimigo

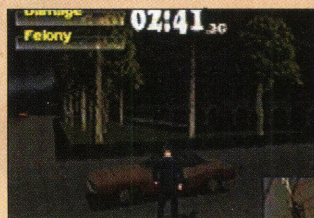
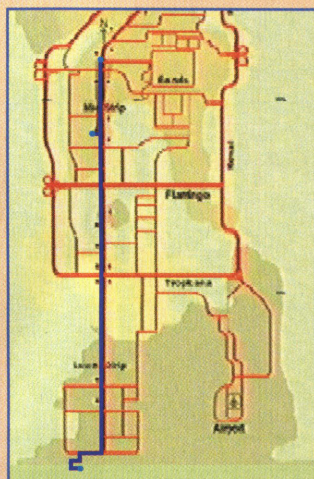
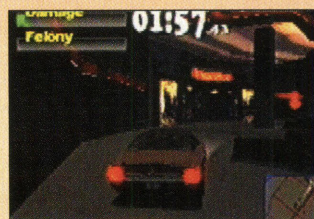
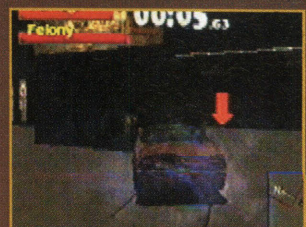
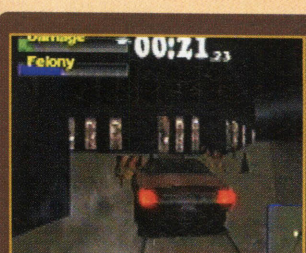
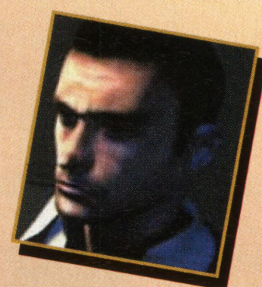
Missão 18
Escape the Brazilians

Tempo da missão – não tem

1/2 - Apenas tome cuidado para não bater nos inimigos, que às vezes vão pra cima de você. Volte à garagem, abra a grade de ferro de novo e ponha o carro lá dentro. Feche o local, assim você finalmente sairá de Havana

Las Vegas

Missão 19
Casino Gateaway

Tempo da missão – 2min 45seg

1 - Pegue o carro e vá em direção ao sul. Você deverá passar por dois pontos

2 - Para chegar ao primeiro, vire à direita, bem na entrada do prédio (uma animação confirmará o passo)

3/4 - Siga rumo ao sul, passando longe dos policiais. Então entre no meio dessas casas e coloque seu carro na garagem com a porta de ferro automática, bem à direita (segundo ponto)

Missão 20
Beat the Train

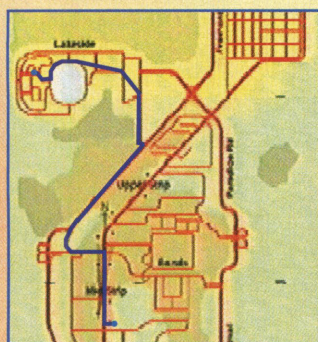
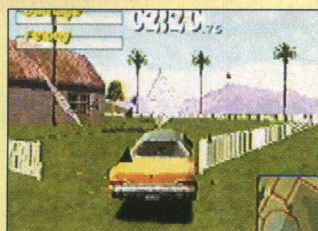
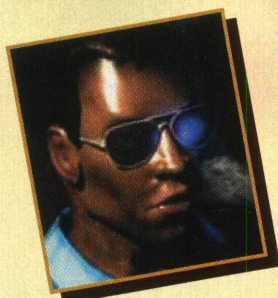
Tempo da missão – 45seg

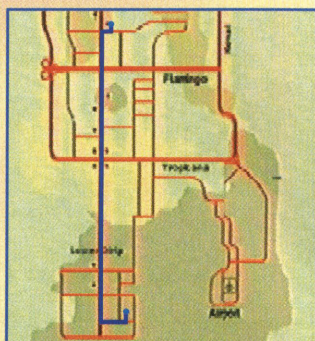
1 - Corra ao lado do trem e quebre a cerca à esquerda para prosseguir

2 - Vá pelo trilho e encontre seu carro lá na frente. Seja rápido e breque bem perto. Então saia do caminhão, entre rapidamente em seu carro, acelere e saia do trilho (à esquerda) para não ser atingido pelo trem

3/4 - Entre no estacionamento desse prédio, ache a flechinha vermelha e encoste o carro. Saia e siga andando pelo corredor à frente

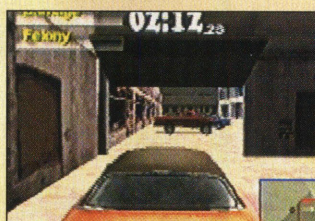
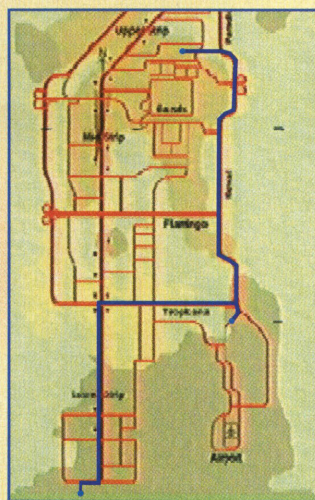
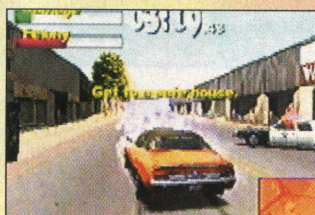
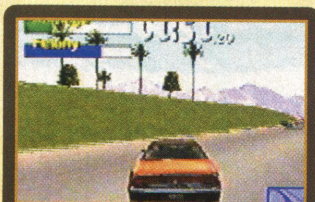
Missão 21
Car Bomb

Tempo da missão – 3min

1 - Pegue o carro bem à sua frente

2 - Tome cuidado com os policiais e passe pelo gramado para cortar caminho

Missão 22
Car Bomb Getaway

Tempo da missão – 2min

1 - Pegue o carrão vermelho que está à sua frente, à direita. Siga pela avenida que vai para o sul e desvie dos policiais de novo

2 - Ache a seta vermelha e encoste nela para cumprir mais uma missão

Missão 23
Bank Job

Tempo da missão – 2min 20seg
(+ 3min 20seg para voltar à garagem)

1 - Abra a porta de ferro e entre no carro para prosseguir

2 - Siga até o primeiro ponto do mapa e, depois da cena, saia correndo para fugir dos guardas

3/4 - Pouco depois de atravessar a ponte, passe por cima da grama para cortar caminho. Entre na garagem e feche a porta de ferro

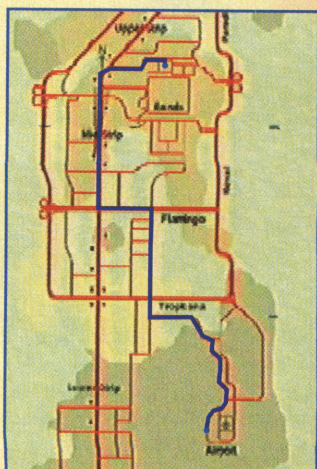
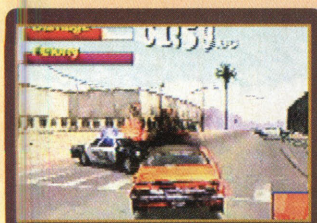
Missão 24
Steal the Ambulance

Tempo da missão – 2min 03seg
(+ 3min para ir ao segundo ponto)

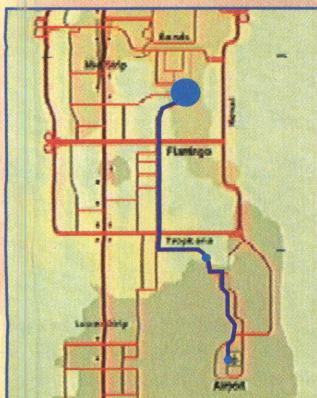
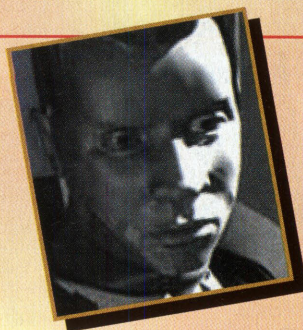
1 - Detonar a ambulância é muito fácil: apenas fique na frente para que ela bata na traseira de seu carro. Dessa forma, ela se autodestruirá (com 70% de dano). Depois entre na ambulância e livre-se do carro que está perseguindo você

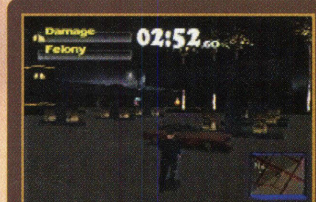
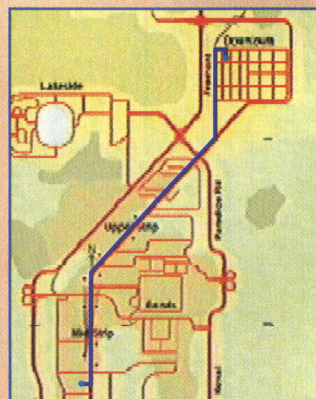
2 - Entre naquela mesma passagem que dá acesso à garagem da missão 19

Missão 25
Stake Out

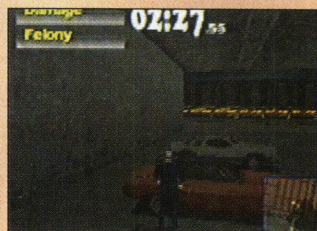
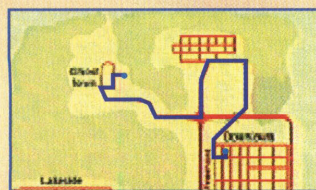
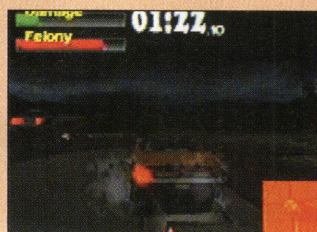
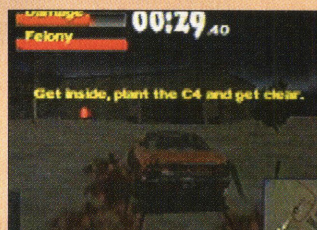
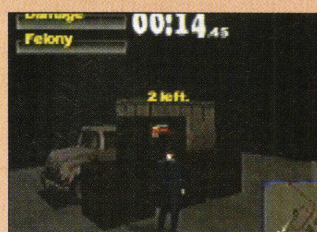
Tempo da missão – 3min 30seg

1/2 - Siga o caminho do mapa, fazendo de tudo para evitar os policiais, até encontrar a setinha vermelha que está no aeroporto

Missão 26
Steal the Keys

Tempo da missão – 4min

1 - Pegue o carro e vá atrás do adversário azul que está, mais ou menos, na área circulada no mapa. Bata nele até destruí-lo (dano de 100%), entre no carro e pegue as chaves

Missão 27
C4 Deal

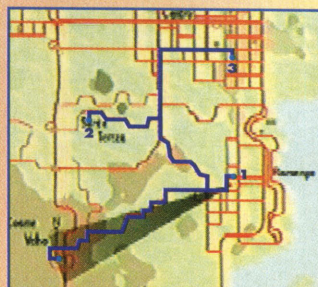
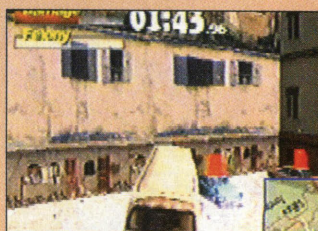
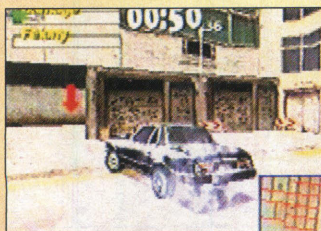
Tempo da missão – 3min

1/2 - Pegue o carro que está no posto e corra rumo ao norte, tomando cuidado com os policiais. Apenas aproxime-se do ponto indicado e confira a cena!

Missão 28
Destroy the Yard

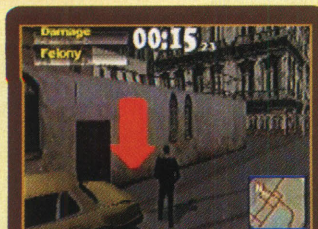
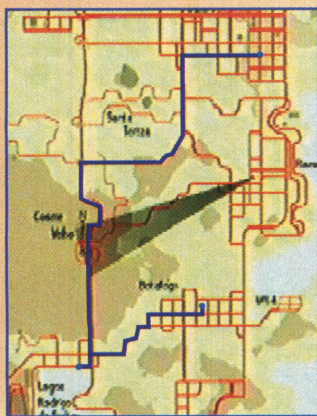
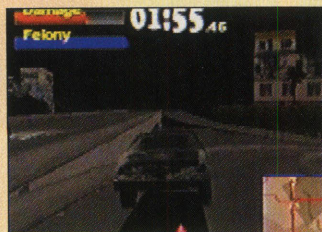
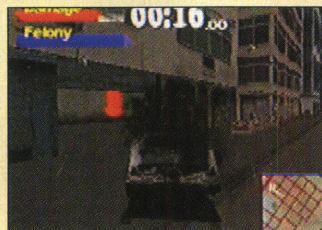
Tempo da missão – 2min 30seg

1 - Pegue o carro vermelho para dirigir

2 - Nesse ponto, vire à direita para descer da ponte

3 - Encontre a casa e abra a porta

4 - Coloque três bombas em cada lote de caixa (olhe a seta vermelha). Seja rápido: após instalar a primeira bomba, você terá apenas 14 segundos para sair do local e entrar no carro!

Rio de Janeiro

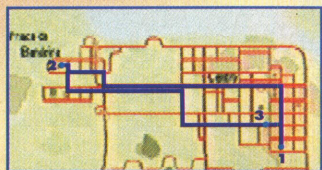
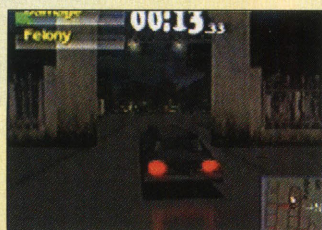
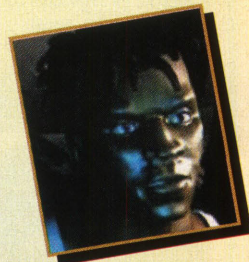
Missão 29
Bus Crush

Tempo da missão – 6min
(+ 2min 24seg para ir ao terceiro ponto)

1 - Pegue um carro e dirija até o primeiro ponto. Então pegue o ônibus

2 - Leve o ônibus até o segundo ponto e detone todos os carros de lá. Depois deixe o ônibus e pegue um carro para ir mais rápido

3 - O ponto três está dentro da garagem

Missão 30
Steal the Cop Car

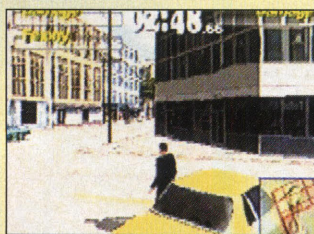
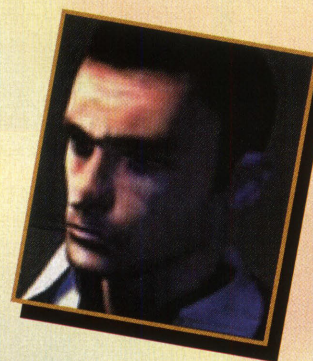
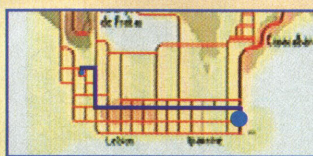
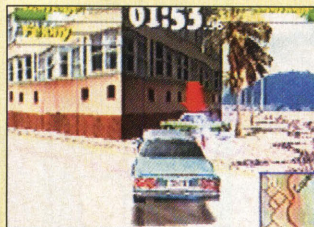
Tempo da missão – 1min 40seg
(+ 3min 15seg para ir ao segundo ponto)

1/2 - Chegando ao primeiro ponto, desça do carro e abra a porta. Lá dentro, pegue o carro de polícia

3 - Desça à direita nessa ponte

4 - Entre à esquerda para ir à garagem e terminar a missão

Missão 31
Caine's Crash

Tempo da missão – 2min
(+ 2min para voltar à garagem)

1 - Saia da garagem, feche o carro comprido logo na esquina e entre nele

2 - Para chegar ao primeiro ponto, siga pela entrada frontal do parque

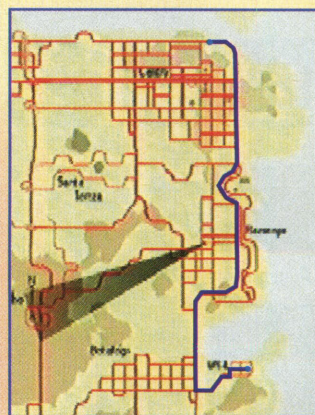
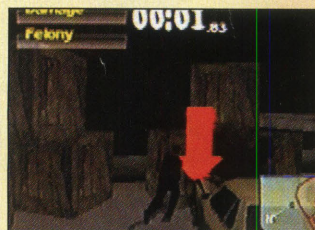
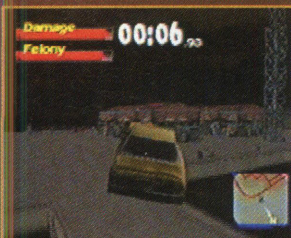
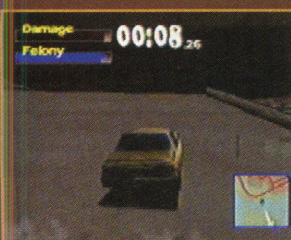
3 - Então volte à garagem para concluir a missão

Missão 32
Save Jones

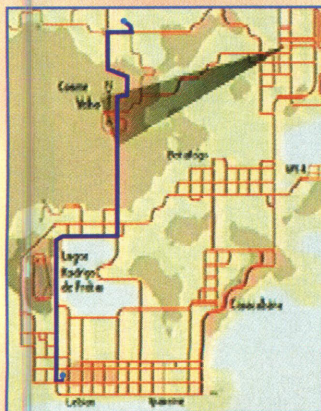
Tempo da missão – 4min

1 - Pegue o carro e siga o caminho indicado no mapa para cruzar com o inimigo. Mas, antes disso, pegue um veículo mais forte, pois esse em que você está é meio fraco e não danifica tanto o adversário

2 - O inimigo é muito barbeiro e vai bater muitas vezes na parede, nos postes ou carros. Aproveite!

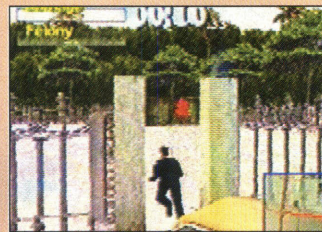
3 - O ideal é empurrá-lo para a água do mar, assim ele se renderá fácil

Missão 33
Boat Jump

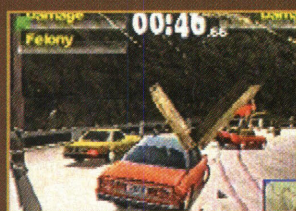
Tempo da missão – 2min 50seg

1 - Os policiais atrapalharão muito sua vida! O jeito é acostumar-se com o caminho. No fim, entre no porto

2 - Suba no barco com o carro. Depois saia e coloque os detonadores nas três caixas (olhe a setinha vermelha)

3/4 - Entre rápido no carro e acelere fundo até a parte de trás do barco (a subidinha). Então pule para cair no chão do porto novamente (mais à direita). Se errar, você terá de fazer tudo de novo! Tenha paciência!

Missão 34
Jones in Trouble

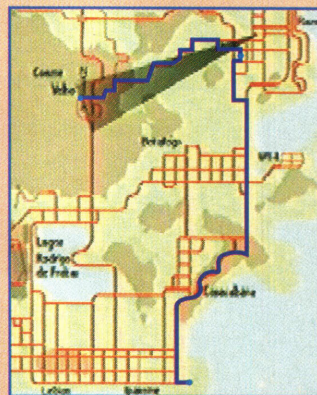
Tempo da missão – 2min 50seg

1 - No começo, dê marcha à ré para sair na estrada. Tome cuidado com os policiais e não bata no túnel

2 - Desça a ponte pela direita

3 - Saia do carro e entre na cabana

Missão 35
Chase the Gun Man

Tempo da missão – 1min 53seg

1/2 - Essa é uma missão quase impossível! Decore bem o caminho, pois você deverá perseguir o carro do inimigo e acabar com ele. Dica: pegue-o quando estiver na serra, encostando nele

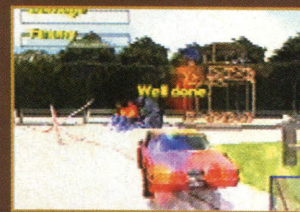
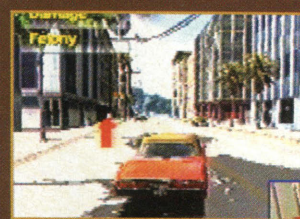
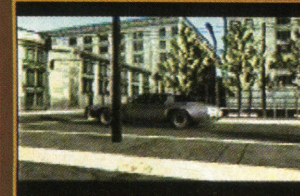
Missão 36
Lenny Escaping

Tempo da missão – 1min 38seg
(+ 2min 50seg para ir ao segundo ponto)

1 - Pegue o carro e vá até o primeiro ponto (cuidado com os policiais). Chegando ao local, saia do carro e pegue outro

2 - Siga para o segundo ponto, cortando caminho pela areia

3/4 - Entre por esse lugar e ache o helicóptero (segundo ponto)

Missão 37:
Lenny Gets Caught

Tempo da missão – não tem

1/2 - Use todas as suas habilidades, cara, pois essa é a última missão! Siga o helicóptero e não bata. É melhor decorar o caminho para pegar as manhas e aprender a desviar dos carros que irão perseguir você (eles enchem o saco). Vai nessa, e encontre o helicóptero caído no fim!

3/4/5 - Depois de tanto suar nas altas perseguições, finalmente Tanner consegue pegar o bandido! Curta o final e as boas cenas em computação gráfica no Rio de Janeiro! Afinal, é a primeira vez que uma cidade brasileira ganha tamanho destaque num game internacional! Missão cumprida, cara!

Dicas

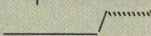
DRIVER 2

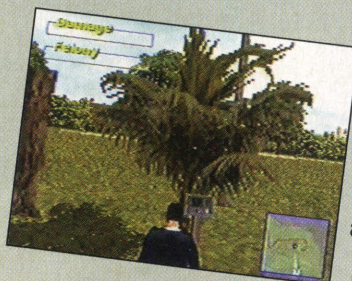
Modo Cheat
Termine o jogo para habilitar todos os Cheats e duas pistas novas.

Imunidade no Rio
Você começa de frente para a pista interestadual. Dê meia-volta e vire à direita na terceira rua, que levará você até o grande lago. Após o lago, você verá uma intersecção: vire à esquerda para encontrar uma construção com uma porta de garagem e outra normal (essa construção tem também uma cerca de arame farpado no topo). Para abrir a porta, você terá de ir até o prédio grande e preto (com janelas brancas) à direita. Existe uma porta no lado esquerdo desse prédio, que fica de frente para a construção em que você quer entrar. Aperte △ nela para conseguir imunidade contra a polícia. Só que para ter acesso a esse Cheat, você ainda deverá selecionar Gameplay e Secrets na tela de Options.

Carros bônus

Carro secreto em Chicago
Siga para o norte até Wrigleyville e encontre Wrigley Field. Depois vá para o parque no nordeste, estacione seu carro, ande sobre o local onde está escrito Tickets e aperte △. Uma área secreta a sudeste do parque vai se abrir. Volte para o carro, dirija no lado sudeste e passe pelo portão do parque. Depois que cruzar a rampa, desça do carro, ande nela, vire à direita e siga a passarela até o carro secreto.

Carro secreto em Havana
Passe pelo túnel na saída oeste da cidade. Você vai encontrar uma estrada: siga por ela até chegar ao muro e vire à direita. Mais ou menos na metade do caminho, você vai encontrar um botão perto de umas árvores à sua direita. Saia do carro, vá até o botão e aperte △ para abrir uma área secreta. Volte para o carro e retorne pela mesma estrada de antes. Você encontrará o portão aberto: entre por ele, desça, dirija até o final, vire à direita e desça de novo, fazendo curvas à esquerda. Quando chegar ao fundo, vire à esquerda, depois à direita e à esquerda de novo. Desça o túnel até o final para encontrar o carro secreto numa plataforma. Você verá uma alavanca na parede à direita.

Carro secreto em Las Vegas
Faça uma curva à direita, desça, vire à esquerda e vá para a Tropicana Area. Então vire à direita na segunda rua e, logo a seguir, à esquerda. Siga a curva em "S", pare no cruzamento e olhe para a esquerda, onde há um portão e um prédio. Continue pelo prédio com os quatro cones na frente. No final, existe um portão aberto: vire e você verá uma alavanca perto de uma cerca no final do prédio. Saia do carro, vá até a alavanca e aperte △ para abrir o portão. Volte para seu carro e dirija até a área que você acabou de abrir. O carro secreto está na construção, logo à sua frente.

Carro semi-secreto no Rio
Olhe para o mapa e você verá uma parte da pista com o seguinte aspecto: ________/''''''''________. Enquanto estiver passando por ali, use a alavanca que está no lado norte para abrir uma passagem atrás da cerca. Então passe por lá e volte à área em que havia um carro azulado.

Jogos bônus

Primeiro jogo secreto no Rio
Siga a rua até o final, vire à direita, continue até não poder mais e vire de novo à direita. Você verá alguns prédios à sua direita e, no final deles, uma área cercada. Siga a cerca até o último quarteirão e olhe à esquerda. Você verá uma alavanca perto do prédio: vire seu carro, estacione, ande até ela e aperte △ para abrir uma área secreta. Então volte ao seu carro e passe pela cerca. Na metade da descida, você verá algumas palmeiras: essa é a entrada! Entre para destravar o jogo secreto, na parte de trás do prédio. ***Obs:*** *esse jogo secreto também pode ser aberto terminando o modo Undercover.*

Segundo jogo secreto no Rio
Quando você sair da área em que destravou o primeiro jogo, vire à direita e volte para a pista. Siga por essa rua e vire na terceira à esquerda. Continue e pegue a segunda saída. No final, dê meia-volta e siga entre as rampas. Siga pela rua, passando a primeira à direita, até a cerca. A alavanca para destravar o segundo jogo está à sua direita, perto da cerca. ***Obs:*** *esse jogo secreto também pode ser aberto terminando o modo Undercover.*

Roube o carro da polícia em Chicago
Vá para o Grant Park e circule por lá. Existe uma viatura da polícia do outro lado do parque: saia do seu carro e roube-a como

se fosse um veículo comum.

Área secreta em Las Vegas

Depois de habilitar o carro secreto em Las Vegas, siga pela rua, vire à esquerda e continue até o final. Então vire à direita e, na próxima intersecção, entre à esquerda. Logo você verá um prédio, uma cerca e uma parede. A área secreta está entre a parede e o próximo prédio.

Evite perseguições policiais

Dirija como qualquer outro carro da cidade. A menos que você bata em carros ou construções, a polícia não o perseguirá.

Zerar medidor Felony

Após ser perseguido pela polícia, saia do seu carro e entre em outro. O Felony voltará a 0.

Parar rapidamente

Aperte △ + ○.

Tirar um descanso

Aperte △ perto de uma cadeira. Depois que seu personagem se sentar, use o analógico para mudar o ângulo de câmera.

Sair do carro no ar

Quando seu carro estiver no ar, aperte △ + ↑. Tanner sairá do carro, que continuará a toda velocidade. ***Obs:*** *isso não pode ser feito em perseguições policiais.*

DIGIMON WORLD 2

Como equipar o Digibeatle (exemplo: como usar mísseis)

1) Vá ao Main Gate e entre na oficina (à esquerda). Haverá dois caras na frente dos computadores: do que está à esquerda, compre mísseis; do que está à direita, o lança-mísseis (o Missile Launcher é o último item e custa 3 mil BIT);
2) Entre no menu e escolha a opção do meio, na coluna da direita. Então procure pelo item que você comprou, que estará em seu estoque, e coloque-o no carro;
3) Fale com o mecânico que está do lado do carro (em cima do mecânico de touca). Escolha a primeira opção, e ele mostrará o desenho de seu carro. Então equipe o Digibeatle até aparecer o item que você comprou (no caso, o Missile Launcher);
4) Vá para a fase e aperte ○ quando chegar perto da barreira. Uma janela com seus mísseis vai aparecer. Escolha um e detone!

Obs: *além de mísseis, os mecânicos podem vender a você outros itens e aumentar o HP e o MP do carro (escolha a 2ª opção). Caso passe numa armadilha, você deverá arrumar o equipamento quebrado. Para isso, fale com o cara da base e compre o item que está 600 BIT.*

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Os códigos a seguir devem ser digitados na tela de seleção de personagens. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

Lutador gordo
Aperte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2.

Lutador magro
Aperte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2.

Lutador zumbi
Aperte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2.

Luvas grandes
Aperte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.

Uniforme dos campeões
Termine o modo Championship.

FINAL FANTASY IX

Stellazzios

Fale com a senhora na casa ao norte da Combination Shop de Treno. Ela vai dizer que existem 13 Stellazios no mundo. Localize-os, e você receberá uma recompensa por cada um deles:

- Aries: em Dali, no moinho (ande para baixo dele);
- Cancer: em Burmecia, atrás da carroça;
- Scorpio: em Quan Cave Spring;
- Gemini: na fonte da 1ª tela, assim que você entra em Treno (atire 13 moedas na fonte);
- Taurus: em Treno, atrás do item Shop;
- Virgo: em Black Mage Village Inn, ao redor das camas;
- Libra: em Madain Sari, na fonte;
- Leo: em Alexandria, na torre da esquerda, perto da estátua de Netuno;
- Sagittarius: em Linblum, no lado esquerdo, acima da zona comercial;
- Capricorn: em Dargelo Library, à direita;
- Aquarius: em Ipsen Heritage, à direita do pilar de entrada;
- Pisces: no baú em Invincible;
- 13º Stellazzio: volte para Quan Cave (leste de Treno), após coletar os 12 Stelazzios.

Final alternativo

Depois de entregar os Stellazios, não use o Shina's Hammer, que você obtém depois de lutar com Lich no disco 4. Não perca, use, venda ou combine o martelo, pois ele deverá estar em seu inventório quando derrotar o último chefe.

DICA DO LEITOR

Robert Wagner de Oliveira mandou uma dica de *Dracula X* e faturou o prêmio do mês, uma pistola Power Gun

DRACULA X

Veja como sair do castelo

Evolua a espada familiar até o level 99, vá para a primeira torre de Royal Chapel e fique próximo à saída (do lado esquerdo). Com a magia Sword Brothers (↓, ↘, →, ↗, ↑, ↑, ↓, □), transforme-se em morcego e vá para a saída segurando ↑.

Robert Wagner de Oliveira
Fortaleza, CE

SPIDER-MAN

Ative todos os códigos

Digite a senha EEL NATS no menu de Cheats.

Anderson Freitas
Guarulhos, SP

WINNING ELEVEN 4

Destrave quatro novos times

Vença todas as copas no modo Hard, jogando com algum time da África. Dois novos times serão destravados. Vencendo a Copa da Konami e a Master Liga, você conseguirá mais dois times (em um deles joga o Pelé) e ganhará o troféu da Extra Cup.

Antônio de Azevedo
Piracicaba, SP

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UM TAPETE DE DANÇA

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. No mês que vem, o ganhador levará um tapete de dança. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

STAR WARS: DEMOLITION

Para executar as quatro dicas a seguir, selecione Preferences e aperte L1 + R1. Então digite a senha correspondente ao efeito desejado na tela Jedi Mind Trick:

Invencibilidade
Digite **RAISE_THEM**.

Todos os personagens
Digite **WATTO_SHOP**.

Baixa gravidade
Digite **LO_GRAV_ON**.

Modo Câmera Lenta
Digite **LOW_MO_ON**.

Para executar as cinco dicas a seguir, você terá de acumular, pelo menos, 10 mil créditos:

Jogue como Tamtel Shreej
Termine o jogo com Boba Fett e Wade Vox.

Jogue como Pugwis
Termine o jogo com General Otto e Tia & Ghia.

Jogue como Wittin
Termine o jogo com Aurra Sing e Quagga.

Jogue como Malakili
Termine o jogo com Tamtel Shreej, Pugwis e Wittin.

Jogue como Boushh, Darth Maul e Lobot
Termine o jogo com Malakili.

Localização dos Droids

Tatoonie: Mos Esley
Existem dois prédios parecidos no meio da fase. Vá até o que não tem o Droid Power-Up na frente. Próximo dali, existe uma construção com uma rampa: use-a para chegar ao topo do prédio. Siga adiante em uma das torres gêmeas, e você será transportado até a outra construção para pegar o Droid.

Dagohba
Atire na A-Wing até mandá-la pelos ares. Então três Droids Power-Ups cairão com os destroços.

Tatoonie: Dune Sea
Atire na Sand Crawler até que ela pare e entre pela abertura da nave para pegar o Droid Power-Up. Repita a operação para conseguir um Droid diferente.

Hoth
Destrua as três sondas droids que flutuam pela área. Cada uma tem um Droid Power-Up diferente.

The Death Star II
Destrua os TIE Fighters ou espere que eles se autodestruam. Cairá um Droid Power-Up de cada.

Yarvin 4
Destrua as três torres para pegar um Droid Power-Up. Há um diferente em cada torre.

Naboo
Mova a peça de xadrez de uma posição até sua oposta para pegar um Droid Power-Up.

MOTO RACER: WORLD TOUR

Modo Cheat
No menu principal, aperte □, △, ○, ○, ↑, ↑, ←. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Oponentes lentos
No menu principal, aperte ↓, ↑, ↑, →, △, □, R2. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

LOONEY TUNES RACING

Os códigos a seguir devem ser digitados no menu principal:

ACME Factory
Aperte L2, R1, R2, △, ○, Select.

Duck Dodgers Speedway
Aperte ○, ←, □, □, R2, Select.

Forest Speedway
Aperte △, R2, ←, △, L1, Select.

Garden Speedway
Aperte R1, →, →, ←, L1, □, Select.

Planet x Speedway
Aperte R1, □, ○, L2, △, Select.

Planet Y
Aperte →, →, ←, △, L2, L1, Select.

Wackyland
Aperte L1, ○, □, R2, △, Select.

Corra como Duck Dodgers
Aperte L2, □, □, △, ○, Select.

Corra como Evil Scientist
Aperte □, ○, L2, R2, △, Select.

Corra como Foghorn Leghorn
Aperte →, →, L2, □, □, Select.

Corra como Genie
Aperte □, L1, R1, △, ○, Select.

Corra como Gossamer
Aperte △, ○, R2, R1, □, Select.

Corra como Granny
Aperte ○, △, △, L1, R1, Select.

Corra como Hector
Aperte △, L2, L1, △, □, Select.

Corra como Pepe Le Pew
Aperte ←, →, →, R1, ○, □, Select.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Balas potentes
Entre no menu Options, digite **RICOCHET** como senha e selecione o botão de enviar. Um flash verde vai confirmar a dica. Volte e entre no menu Secret Codes. Coloque o cursor sobre Bouncing Bullets e aperte X para ativar o código. Quando você começar o jogo, as balas vão ricochetear nas paredes.

DIE HARD TRILOGY

Para executar os códigos Cheat de qualquer um dos games da primeira trilogia Die Hard, pause o jogo, ilumine a opção Quit e segure R2 enquanto digita uma das seqüências de comandos a seguir:

Códigos Cheat de Die Hard
Invencibilidade: aperte →, ↑, ↓, □.
Cinqüenta granadas e cinco

balas: aperte →, □, ↓, ○.
Quinze balas: aperte ↓, □, □, →.
Modo Gordo: aperte →, □, □, ↓.
Modo Esqueleto: aperte △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, →, →, →, →.
Modo Engraçado: aperte ↓, ○, ○, ↓, △, ↓. Os inimigos irão atirar por entre as pernas.
Fazer inimigos voarem quando mortos: aperte ↓, □, △, ↓.
Controles invertidos: aperte →, □, △, →.
Mostrar coordenadas: aperte ←, ○, ↓, □.
Barulhos de morte estranhos: aperte ○, ○, □, □, →.
Munição infinita e várias armas: aperte →, ↑, ↓, ↓, □, →. Repita o processo para conseguir armas diferentes.

Códigos Cheat de Die Hard 2

Invencibilidade: aperte ↓, △, →, □. Depois que seu último hit desaparecer, você ficará invencível.
Editor de mapas e invencibilidade: aperte →, ↑, ↓, □. Aperte Start e Select para entrar na opção Use Map Editor.
99 Rockets e granadas: aperte →, □, ←, ○, △, ↓.
Modo Gordo: aperte ←, △, →, ↓.
Modo Esqueleto: aperte ↓, □, △, ↓.
Modo Fergus: aperte ○, ↓, ↓, □, X, □. Todo mundo terá a mesma cabeça.
Beretta com munição infinita: No começo da fase, atire no helicóptero que aparece no lado esquerdo da tela. A Beretta, que tem o dobro do poder de fogo de uma arma normal, cairá quando o helicóptero for destruído.

Códigos Cheat de Die Hard 3

Invencibilidade e modo Fergus: aperte ○, ↓, ↓, △, X, □.
Modo Gordo: aperte ←, △, →, ↓. Os carros aumentarão de tamanho.
Modo Flat: aperte ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←.
Câmera lenta: aperte ←, ↑, ←, ←, □, ↓.
Câmera Superlenta: aperte ○, ↓, ↓, □, →.
Modo UFO: aperte →, □, △, ↓, X, X, X.
999 turbos: aperte ○, ○, □, □, ↓, ↓, X, X.
Vidas infinitas: aperte ←, ○, ↑, ↓, □, →.
Visão aérea: aperte ○, →, ↓, □, △, ←.
Visão Chase: aperte ↓, ○, ↓, ○.
Carro flutuante: aperte →, □, ←, △, X, □, ↓. Essa dica também afeta a aparência dos prédios, que ficam danificados.
Dados Fuzzy no carro: aperte →, ○, ←, ←, □, ↓. Na visão interior, serão mostrados dois dados pendurados.
Céu nublado: aperte ↓, □, △, →.
Modo Debug: aperte →, ↑, ↓ e □ no controle 1 para mostrar as informações de Debug na tela. Em seguida, aperte Start no controle 2. Confira as funções que podem ser ativadas pelo controle 2: aperte △ para ligar ou desligar o relógio; ← ou → para mudar de level; □ para recomeçar a fase; e ○ para se mover para a próxima bomba. Para desabilitar o modo Debug, basta repetir a primeira parte do código.

DIE HARD TRILOGY 2

Seleção de fases

No menu principal, aperte L1, L1, ○, ○, □, □.

Códigos para o jogo em terceira pessoa

Para executar as dicas a seguir, você deverá pausar o jogo e digitar a seqüência de comandos no modo Third Person. Se fizer corretamente, a mensagem **Cheat Enabled** aparecerá:

Invencibilidade
Aperte △, △, ○, ○, L1, L2.
Todas as armas
Aperte □, □, ○, ○, L1, L1.
Munição infinita e granadas
Aperte L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Visão em primeira pessoa
Aperte ○, △, △, □.
Câmera Dampen
Aperte △, △, △, □, □, □.
Desabilitar mira laser
Aperte L1, L1, △, △, L1, L1, L1.
Foguetes lentos
Aperte L1, R1, R1, L1, △, □.
Modo Cabeção
Aperte R1, R1, L1, L1, △, △.
Modo Esqueleto
Aperte ○, □, △, △, □, ○.
Modo Pop Top
Aperte □, □, ○, ○, R1, R1.
Modo Funk
Aperte ○, ○, □, □, L1, L1.
Modo Electronic
Aperte □, □, L1, L1, R1, R1.

Códigos para o modo Shooting

Para executar as dicas a seguir, você deverá pausar o jogo e digitar a seqüência de comandos no modo Sharp Shooting. Se fizer corretamente, a mensagem **Cheat Enabled** aparecerá:

Invencibilidade
Aperte △, △, ○, ○, L1, L2.
Todas as armas
Aperte □, □, ○, ○, L1, L1.
Munição infinita
Aperte L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Auto-Reload
Aperte □, □, △, △, ○, ○.
Câmera lenta
Aperte △, L1, △, L1, △, L1.
Foguetes lentos
Aperte L1, R1, R1, L1, △.

Códigos para o modo Driving

Para executar as dicas a seguir, você deverá pausar o jogo e digitar a seqüência de comandos no modo Extreme Driving. Se fizer corretamente, a mensagem **Cheat Enabled** aparecerá:

Invencibilidade
Aperte △, △, ○, ○, L1, L2.
Nitro infinito
Aperte L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Tempo infinito
Aperte L1, R1, □, □, R1, L1.
Tempo chuvoso
Aperte □, □, L1, L1, △, ○.
Sem corpos
Aperte L1, R1, R1, L1, L1, R1.
Carro Snake
Aperte ○, □, R1, R1, ○, L1.

DIE HARD 1

Passwords

Obs: *as senhas a seguir darão a você 15 vidas, 999 munições e 25 granadas cada. O símbolo "_" indica um espaço:*

Level	Área	Completo	Password
2	Reception	5%	ZN1!6HTWZJ!HF GK5N5W7CX7JZR V!CYHPZRV!CXH KZRV!CYHPZRVJ
3	Construction	10%	T41X_3_4TD1DP 5B9W974MM6DT7 4XMLG9T74XMMG FT74XMLG9T74J
4	Office	15%	Q_1WSX3WQK!CD !6FSS!M1FFPQ2 SC1D5JQ2SC1F5 NQ2SC1D5JQ2S_
5	Maintenance #1	21%	Y41!ZDT3YJMZZ Y!BPYY6MW7DY7 NZMVH9Y7NZMWH FY7NZMVH9Y7NJ
6	Computers #1	26%	F8279HY3FLM6X 15K1!TGNWWHF9 P6NVMBF9P6NWM GF9P6NVMBF9P_
7	Executive #1	31%	74225VHK7WVMW H7GRVLCLH1X74 XMLG9T74XMLH9 Y74XMLG9T74XJ
8	Construction #2	36%	TN1ZN9JCSJ_XL 7X5R9N4WL68TR 6XWMGFTR6XWLG 9TR6XWMGFTR6J
9	Office #2	42%	H425H75XGGVRV BXK479!L!3XH5 XRLZCTH5XRL!C YH5XRLZCTH5XJ
10	Ballroom	47%	3D231ZZ!23CK! 8BS_QV9Q7JZ3D FKQ6SW3DFKQ7S !3DFKQ6SW3DFJ
11	Maintenance #2	52%	W82GN88TVSCFX WCM79Q5PRZ!WC FFPQQVWCFFPRQ ZWCFFPQQVWCF_
12	Office #3	57%	942RCHX88Z14N RL3WL4XLM2D95 4NLLB9954NLMB F954NLLB9954J
13	Construction #3	63%	TJ2HGH_DSD1DP Z_VN45NTLG9TM 6DTM6DTM6DTL6 8TM6DTM6DTM6_
14	Vault	68%	DX22HW5SGZPQ7 _Z5NGQZGSM2DY MQGTW7DYMQGSW 3DYMQGTW7DYMJ
15	Computers #2	73%	BX21PND98VGP_ 4ZB1QDYGNLLBY CPGPVRBYCPGNV MBYCPGPVRBYCJ
16	Executive #2	78%	XJ2BXT9SZXPG5 DJ6S_Z69SH1XM LG9T74XMLG9S7 _XMLG9T74XML_
17	Office #4	84%	RS2GX9C5P9SCJ S3X65LMYGYWRV !CYHPZRV!CYGP VRV!CYHPZRV!_
18	Maintenance #3	89%	FS237Z5NHGKQR 871JV7ZXVWCFT R6XWMGFTR6XVM BFTR6XWMGFTR_
19	Computers #3	94%	B42_RJ498VGPC 7S8DVXY2P2NB5 8P2NBKB58P2PB

DIE HARD 2

Passwords

Obs: *as passwords a seguir darão a você cinco vidas. Novamente, "_" indica um espaço na senha:*

Level	Área	Completo	Password
2	New Wing	12%	14_JJ2JB144JL 289144JB__F1_ 4JLKT3GS9_L38 F144JL289144J
3	Tunnel	25%	SS_XHKG5SW3DF KQ6SW3F!QQ1SM 3DDQRNCCVDFJQ 2SW3DFKQ6SW3_
4	Runway	37%	F416QVMBF5NQL VC9F5NNSLCHF9 NQM1W6TDP6LWC FF5NQLVC9F5NJ
5	Plane Interior	50%	N__V38Y3N2JB1 85_N2J955Y1NL JB_1L4Q7TV195 4N2JB185_N2J_
6	Church	62%	8N_N8KL68P2NB KB58P2RQ!L581 2NB698681NBJB 18P2NBKB58P2J

Level	Área	Completo	Password
7	Snowmobile Chase	75%	8D142J2_8F1N6 JV38F1JJ3B_8P 1N7BGCBSV46KV 78F1N6JV38F1J
8	Plane Intercept	87%	N_1B58Y3N2JB1 85_N2JHHXP2NZ JB_76LXXNV195 4N2JB185_N2J_

DIE HARD 3

Passwords

Obs: *as passwords a seguir darão a você nove vidas e nove turbos ("_" indica um espaço):*

Área	Completo	Password
Central Park #1	12%	XJ1GFT!7XMLG9 T74XMLD3K72X! LG82RC8VMZKSH HXWQZWM7GVHSJ
Chinatown #1	25%	T81XMLG9TC5DP LQBTC5G!VQDT7 5DN965F24Y7QQ 7TW1X6CK5JV6J
Downtown #1	37%	ZS1!CYHPZWWHF YRQZWWF7PRJZR WHD67TBLVY7QR TZ3!!!BK!_2BJ
Central Park #2	43%	KS28P3DFKV78Y 3NGKV7BRCN8KQ 78XS415M6VCC4 _K63SGSJDFD2J
Chinatown #2	50%	Z41!5XRLZ7S!3 XHKZ7SY9NHRZC S!27!ZBGTD7LR J!7XHK!CVWFG_
Urban #2	62%	!81!MZHT!CYHP ZRV!CYF!QRX!7 YHN57PC2XX9MH TZ3T!7VPFC4H_
Downtown #2	68%	5422VBKB54NLL B9954NJS29H58 NLMKT6KFP6VT1 C48J2198NRN6J
Aquaduct #1	75%	S82DFJG1SC1D5 JQ2SC1GHSQ4S7 1D4C6FD2_SM_6 7TW5XQ4QGC62_
Wharf	81%	7N23LHKZ7NZMV H9Y7NZKJ79W7S ZMWNTLMY!6ST9 T6_V38MH9T9RJ

Área	Completo	Password
Aquaduct #2	87%	8J24_KV78K248 K248K262T228Y 249BLCXS3K66L 3996NV535LHKJ
Simon Gruber	100%	9N24LMLG9P6NV MBF9P6QJWBC9T 6NW8V2YX72L82 C89248C9MQZN_

WWF: SMACKDOWN 2

Lute como "Bad Ass" Billy Gunn

Jogue no modo Season até chegar ao evento The King of the Ring durante o Ano 1. Billy Gunn aparecerá no PPV e estará no Tournament ou no evento principal. Após isso, "Bad Ass" Billy Gunn ficará disponível.

Lute como Cactus Jack

Jogue o WWF Smackdown no modo Season, antes do evento No Way Out durante o Ano 1. Cactus Jack voltará e lutará o Triple H no No Way Out, em uma batalha Hell In a Cell. Após o evento, ele estará disponível.

Lute como Debra

Jogue o WWF Raw no modo Season. Após Royal Rumble, durante o Ano 1, Debra aparecerá nos bastidores. Depois ela irá pedir a Vince McMahon para entrar num concurso de beleza no evento. Após isso, Debra ficará disponível.

Lute como Michael Cole

Jogue o WWF Raw no modo Season. Após o WrestleMania, durante o Ano 1, Michael Cole ficará disponível.

Lute como Mick Foley

Jogue o WWF Smackdown no modo Season. Antes do evento WrestleMania, durante o Ano 1, Mick Foley voltará e aparecerá no evento principal. Depois disso, ele ficará disponível.

Lute como Shawn Michaels

Jogue o evento WWF Judgment Day no modo Season, durante o Ano 1. HBK será o juiz especial da luta. Vença a partida para destravar Shawn Michaels. Você ainda terá de lutar com ele no Iron Man Match, no Judgment Day.

Lute como "Stone Cold" Steve Austin

Jogue o evento WWF Backlash no modo Season, durante o Ano 1. Steve Austin aparecerá como segundo árbitro do evento principal. Vença a partida para destravar "Stone Cold" Steve Austin.

BLADE

(versão 3.2)

Energia infinita	800C7328 0600
Dinheiro infinito	800C3998 03E7
Shotgun	300C38CE 0001
Machine Pistol	300C38D0 0001
UV Laser Cannon	300C38D2 0001
Barra de energia sempre cheia	800C3914 45E2
Multi-Launcher	300C38D4 0001
Sword	300C38D6 0001
Munição infinita para Handgun	300C38D8 0064
Munição infinita para Carbon Handgun	300C38DA 0064
Munição infinita para Machine Pistol	300C38DC 0064
Munição infinita para Carbon Machine Pistol	300C38DE 0064
Munição infinita para Silver Machine Pistol	300C38E0 0064
Munição infinita para Shotgun	300C38E2 0064
Munição infinita para Explosive Shotgun	300C38E4 0064
Munição infinita para Silver Nitrate	300C38E6 0064
Raios infinitos para Multi-Launcher	300C38E8 0064
Munição infinita para Explosive Multi-Launcher Bolts	300C38EA 0064
Lâminas infinitas para Multi-Launcher	300C38EC 0064
Munição infinita para Silver Multi-Launcher	300C38EE 0064
Grenades infinitas	300C38F0 0064
UV Grenades infinitas	300C38F2 0064
Large Serum infinitos	300C38F6 0064
Med-Kits infinitos	300C38F8 0064
Small Serum infinitos	300C38FA 0064
Energia Booster infinita	300C38FC 0064
Coagulants infinitos	300C38FE 0064
Energy Drinks infinitos	300C3900 0064
Todas as chaves e cartões	300C3908 00FF

BREATH OF FIRE IV (AMERICANO)

(versão 3.2)

Zenny infinito	8011AD80 FFFF
Zenny no máximo	8011AD80 967F 8011AD82 0098
Tempo 0:00	8011AD90 0000 8011AD92 0000 8011AD94 0000
Todas as habilidades	8011B5C8 FFFF 8011B5CA FFFF 8011B5CC FFFF 8011B5CE FFFF 8011B5D0 FFFF
Encounters no máximo	8011B67C 967F 8011B67E 0098
Maior número de Hit Combos possível	8011B694 00FF
Maior dano possível	8011B734 967F 8011B736 0098
Game Points no máximo	8011B764 967F 8011B766 0098

TOMB RAIDER CHRONICLES

(versão 3.2)

Códigos para Streets of Rome	
Energia infinita	801CB7B2 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801CB7B0 FFC0
Pulos longos	801CB7AE 0040
Pulos mais longos ainda	801CB7AE 0080
Pulos muitíssimo longos	801CB7AE 00C0
Códigos para Trajans Markets	
Energia infinita	801D2126 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801D2124 FFC0
Pulos longos	801D2122 0040
Pulos mais longos ainda	801D2122 0080
Pulos muitíssimo longos	801D2122 00C0
Códigos para Colosseum	
Energia infinita	801BB992 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801BB990 FFC0
Pulos longos	801BB98E 0040
Pulos mais longos ainda	801BB98E 0080
Pulos muitíssimo longos	801BB98E 00C0
Códigos para The Base	
Energia infinita	801D2FFE 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801D2FFC FFC0
Pulos longos	801D2FFA 0040
Pulos mais longos ainda	801D2FFA 0080
Pulos muitíssimo longos	801D2FFA 00C0
Códigos para The Submarine	
Energia infinita	801D3152 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801D3150 FFC0
Pulos longos	801D314E 0040
Pulos mais longos ainda	801D314E 0080
Pulos muitíssimo longos	801D314E 00C0
Códigos para Deepsea Dive	
Energia infinita	80184CC2 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 80184CC0 FFC0
Pulos longos	80184CBE 0040
Pulos mais longos ainda	80184CBE 0080
Pulos muitíssimo longos	80184CBE 00C0
Códigos para Sinkinig Submarine	
Energia infinita	801D8B6E 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801D8B6C FFC0
Pulos longos	801D8B6A 0040
Pulos mais longos ainda	801D8B6A 0080
Pulos muitíssimo longos	801D8B6A 00C0
Códigos para Gallows Tree	
Energia infinita	801C3A56 03E8

Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801C3A54 FFC0
Pulos longos	801C3A52 0040
Pulos mais longos ainda	801C3A52 0080
Pulos muitíssimo longos	801C3A52 00C0

Códigos para Labyrinth

Energia infinita	801D2BE6 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801D2BE4 FFC0
Pulos longos	801D2BE2 0040
Pulos mais longos ainda	801D2BE2 0080
Pulos muitíssimo longos	801D2BE2 00C0

Códigos para The Old Mill

Energia infinita	801C7E2A 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801C7E28 FFC0
Pulos longos	801C7E26 0040
Pulos mais longos ainda	801C7E26 0080
Pulos muitíssimo longos	801C7E26 00C0

Códigos para The 13th Floor

Energia infinita	801CDE22 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801CDE20 FFC0
Pulos longos	801CDE1E 0040
Pulos mais longos ainda	801CDE1E 0080
Pulos muitíssimo longos	801CDE1E 00C0

Códigos para Escape with the Iris

Energia infinita	801CC196 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801CC194 FFC0
Pulos longos	801CC192 0040
Pulos mais longos ainda	801CC192 0080
Pulos muitíssimo longos	801CC192 00C0

Códigos para Red Alert!

Energia infinita	801C4D7E 03E8
Pulo lunar	D00A603A 7FFF 801C4D7C FFC0
Pulos longos	801C4D7A 0040
Pulos mais longos ainda	801C4D7A 0080
Pulos muitíssimo longos	801C4D7A 00C0
HK Sniper Burst e modo Rapid	800A730A 0009
Chloroformm infinito	300A7313 0009
Ar infinito	800A71FE 0708
Uzi	800A7306 0009
Munição infinita para o revólver	800A7334 FFFF
Munição infinita para a Shotgun	800A7336 FFFF
Munição infinita para a Shotgun de longo alcance	800A7338 FFFF
Munição infinita para a HK	800A733A FFFF
Munição infinita para a Grappling Gun	800A733C FFFF
Munição infinita para a Uzi	800A7332 FFFF
Large Medipacks infinitos	800A732C FFFF

Energia infinita (todas as fases)

80007600 3AA4	80007602 8C21
80007604 03E8	80007606 3402
80007608 AAA4	8000760A 0801
8000760C 0022	8000760E A422
D006A7CC BB42	8006A7C8 1D80
D006A7CC BB42	8006A7CA 0C00

Small Medipacks infinitos	800A732A FFFF
Flares infinitas	800A732E FFFF
Mira laser	300A730B 0001
Revólver	300A730A 0001
Crowbar	800A730E 0001

EVIL DEAD

(versão 3.2)

Energia infinita	80076C14 0064
Serra elétrica sempre ligada	80077890 0002
Itens no máximo	50000C28 0000 80076F38 03E7
Itens no máximo (somente para coleta) B00C0028 00000000	80076F38 03E7
Itens do baú no máximo	50000C28 0000 80076F38 03E7
Itens do baú no máximo (somente para coleta) B00E0028 00000000	80077530 03E7
Munição infinita para a Knowby's Pistol	80077768 03E7
Combustível infinito para a serra elétrica	80077870 00FF
Serra elétrica com lâmina de espada	8007786C 000D
Ter acesso ao baú e salvar o jogo em qualquer lugar (funciona somente se você tiver a fita)	D01310A4 0000 801310A4 0001

Códigos para o Slot 1

Ativar item	80076F28 0000 80076F30 0000
Itens no máximo	80076F38 03E7

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Legend of Dragoon, o RPG mais pedido pelos internautas em nosso site, estará completamente detonado na próxima PSM!

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3° andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 8

PSM 7

PSM 6

PSM 5

PSM 4

PSM 3

DETONADOS

- PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
- PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
- PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2° CD)
- PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
- PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1° CD)
- PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
- PSM 2 - Fear Effect e Grandia
- PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
- Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
- Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII americano
- Especial 18 - Dino Crisis e Metal Gear Solid Integral
- Especial 17 - Xenogears e Breath of Fire III
- Especial 15 - Syphon Filter e Parasite Eve
- Especial 14 - Brave Fencer Musashiden

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Financeiro: Shozi Ikeda

ANO 2 - Nº 9 - JANEIRO DE 2001

REDAÇÃO
Editor e Publisher: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Daniel Mangione (**jogos**), Daniel de Souza Fantini (**texto**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site –** *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereço e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3° andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10° andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

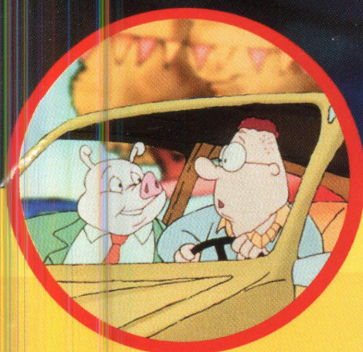
Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:

Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18° andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6° andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, SI 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br;* **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

Nestlé
São Luiz
Galak, agora também em biscoito.
Uma novidade tão gostosa
que só podia ser São Luiz.
www.nestle.com.br
LOWE LINTAS & PARTNERS
Galak
Com Leite
NOVO BISCOITO GALAK.
RECHEADO COM TUDO QUE
VOCÊ MAIS GOSTA.